

# playtime!

csak  
996 Ft

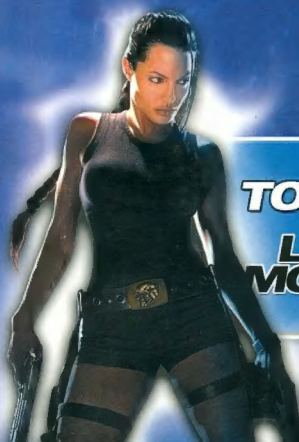
**A2 poszter:**  
**THE BOUNCER**  
**TOMB RAIDER FILM**

teszt:

**PANZER FRONT**  
beleestünk a Tankcsapdába

teszt:

**DARK CLOUD**  
a Sötét Felhőktől kisütött a nap  
PS2-n



**TOMB RAIDER**  
**LARA BABA**  
**MOZIBA MEGY**



2001. július Ár: 996 Ft



## 21 játékeszt!

HARVEST MOON (PS) · MAT HOFFMANN'S PRO BMX (PS) · WORMS WORLD PARTY (DC) · SNOCROSS CHAMPIONSHIP (DC) · SUPER

BOMBAD RACING (PS2) · THE BOUNCER (PS2) · CONFIDENTIAL MISSION (DC) · EXTERMINATION (PS2) ·

ADÁS-VÉTEL-CSERE-GARANCIA



A nyko kizárólagos magyarországi forgalmazója

- Sony Playstation one 34 900,- Ft
- Sega Dreamcast 39 900,- Ft
- Game Boy Advance
- Game Boy
- Sony Playstation
- Game Gear
- Super Nintendo
- Sega Megadrive
- Sega Saturn
- Ultra Nintendo
- Sony Playstation2

Gépek és további kiegészítők nagy kínálatával várunk a Dreamland szaküzletben! Minden termékünkre 6 hónapos garanciát vállalunk!

**AKCIÓ!**  
 június 14- augusztus 16-ig  
**KIEGÉSZÍTŐK**  
**990,- Ft** ért!

- Sony joystick
- Sony linkkábel
- SVHS kábel
- Dreamcast joystick rezgő
- Dreamcast SVHS kábel
- Dreamcast joystick hosszabbító kábel
- Sony memória kártya
- Sony lemezek
- Nintendo64 joystick hosszabbító kábel



**Unod már valamelyik játékprogramot? Gyere el és mi becseréljük neked.**

**Postai csomagküldés szolgálatunkkal állunk rendelkezésedre.**

1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812 Fax: 479-0813  
 Nyitvatartási idő: hétfőtől-péntekig: 10:00-17:00 h-ig /szombaton: zárva  
**Sok szeretettel várunk a Dreamland szaküzletben!**

ADÁS-VÉTEL-CSERE-GARANCIA

# SZIASZTOK!



PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

**A**májusban az a jó, hogy egy csomó jó van benne. Az időjárás úgy csinál, mintha egyszer tényleg nyár akarna lenni, csiripelnek a madarak, és a lányok is elkezdik levedleni téli bundájukat, amely néha jelentősen javítja a városképet. Májusban még elég jó a júliusi számhoz bevezetőt írni, viszont a májusban kétségtelül az a legjobb, hogy ilyenkor rendezik az E3-at. Az előző számban már fenyegettünk benneteket egy méretes beszámolóval - most akkor meg is kezdjük, és várhatóan a következő E3-ig folytatjuk is. A májusban még további kellemetesség, amikor megkérdezzük az embert, hogy nincs-e kedve műsoridő előtt megnézni a Tomb Raider filmet. Mondtuk, hogy van, de mivel utálunk egyedül moziba menni, kértünk is rá száz jegyet. Így hát

**szeretettel meghívunk 2001. július 4-én 20 órától a Lara Croft: Tomb Raider premier vetítésére**  
Helyszín: Hollywood Multiplex, Eurocenter; III. Bécsi út, Bp.

Ha van kedved eljönni velünk, akkor hívd fel **június 20-án délután 14-16 óra között a 350-8179-es telefonszámot**, és ha szerencséd van, másnap már át is veheted a **PÁROS** jegyedet (gondoltuk hoznál is valakit magaddal), amennyiben magaddal hozod és felmutatod ezt az újságot. Sajnos csak száz jegyünk van, így csak az első 50 telefonálónak jut jegy. Köszí, hogy most is megvettél minket.

PlayTime!-team

## Múlt havi Nintendo-játékunk nyertesei:

**A megfejtés:** Ash kedvenc Pokémonja természetesen Pikachu.

Ez mondjuk könnyű volt, több mint száz beküldött megfejtésből nem volt egyetlen hibás sem – legközelebb valami nehezebbet fogunk kitalálni. Gábor barátunknak Kecelről külön gratulálunk a mázlijához: ő ugyanis elborított levelezőlapokkal bennünket (ha jól emlékszünk, 17-et kaptunk tőle), s bár külön nem jeleztük, hogy egy személytől csak egy megfejtést fogadunk el, a fair play kedvéért csak egyvel vett részt a sorsoláson – mégis nyert!

**A Gameboy Color (Pikachu Edition) nyertese:**

Pálinkás Ádám

Kiskőrös

**Super Mario Bros (Mini Classic Games) kulcstartós játékot nyertek:**

Mijota Éva  
Zsóka Zoltán  
Liszka László  
Márton Mihály  
Bordás Balázs  
Tóth Gábor  
Balla László  
Farkas Balázs  
Hangódi Csaba  
Benedeczki Gábor

Kiskunhalas  
Miskolc  
Murony  
Budapest  
Halásztelek  
Zomba  
Dunaújváros  
Szombathely  
Budapest

Minden nyertesünknek szívből gratulálunk, nyereményüket postáztuk.



**Panzer Front**

44. oldal



**Extermination**

74. oldal



**Harvest Moon**

54. oldal



**Confidential Mission**

78. oldal



**Mat Hoffmann's Pro BMX**

60. oldal



**Exhibition of Speed**

80. oldal

**Dark Cloud**

66. oldal



**Coaster Works**

83. oldal



**Bouncer**

70. oldal



**Worms World Party**

86. oldal



# playtime!

Tomb Raider – A film .....6

## NEWS

E3 Hírek .....10

Sony .....12

Electronic Arts .....16

Activision .....20

Konami .....22

Capcom .....24

Acclaim .....26

Infogrames .....28

Interplay .....30

Eidos .....32

Nintendo GameCube .....34

Xbox .....38

## PLAYTEST

Panzer Front .....44

Gotham City Racer .....48

The Land Before Time: Great Valley Racing

Adventure .....50

MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX .....52

Harvest Moon .....54

Army Men: Omega Soldier .....56

European Superleague .....58

Mat Hoffman's Pro BMX .....60

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix .....62

Roland Garros French Open 2001 .....63

California Watersports .....64

Kart Challenge .....65

Dark Cloud .....66

Bouncer .....70

Star Wars: Super Bombad Racing .....74

Extermination .....76

Confidential Mission .....78

Exhibition of Speed .....80

Coaster Works .....83

Sno-Cross Championship Racing .....84

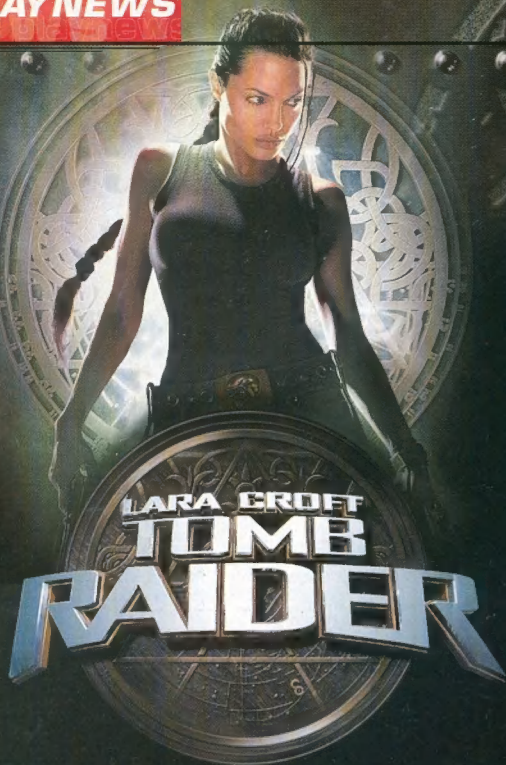
Worms World Party .....86

## PLAYTIPP

Alone in the Dark: The New Nightmare .....90

Utánunk a Cheatözön .....100





**M**indannyunk kedvence, a cybertér szépségkirálynője ismét akcióba lendül. Ezúttal képernyő helyett filmvásznon láthatjuk viszont a Tomb Raider világhíressé vált főszereplőjét, az isteni Lara Croftot. A rajongók lassan három éves várakozása meghozta gyümölcsét: a Paramount Pictures jövőből végre elkészült az eladási rekordokat döntőgető játéksorozat moziváltozata.

#### Tomb Raider - A film

A régészet gyakorlati kérdéseivel elmélyülten foglalkozó, nem éppen nyugis életű hölgnök (Angelina Jolie) éppen jól megérdemelt pihenését tölti a családi kastélyban, amikor az éj kellős közepén szokatlan ketyegésre lesz figyelmes. Munkájából adódóan hamarosan feltelzei a zaj forrását, egy furcsa küllemű órát, egy eddig titkos szobában. A különös lelet mellett ráadásul felbukkan Lord Croft (John Voight), megboldogult édesapja levele, amelyben felvilágosítja lányát a nem mindennapi tárgy eredetéről. Kísül, hogy az időmérő nem véletlenül lépett pont aznap működésbe, mivel egy közelgő, igen ritka asztrológiai jelenség aktiválja, amely természetesen – döntő fordulatot hozhat az egész emberiség sorsában. Létezik ugyanis egy a Fény Háromszögének nevezett tárgy, amely segítségével az óramű bizonyos bolygók és csillagok megfelelő együttállása esetén koncentrálni képes a világ misztikus energiáit, megbontani a tér és idő örök egységét, isteni hatalommal ruházva fel használóját. Nem kifejezetten ártalmatlan volta

miatt bölcs birtokosai nem tartották volna szerencsésnek, ha méltatlan kezekbe kerülne, ennél fogva darabjait kis sárgolyónk talán két legveszedelmesebb pontján helyezték biztonságba. Azonban kitudódott a titok, ezért a lord levelemben kalandvágyó gyermekét küldte meg, hogy szerezze meg a háromszöget, mielőtt a Fény Népének nevezett önjelölt tulajdonosai megkaparintánák, és az emberiség rovására saját boldogulásukra fordítanák. Nem is kell ennél több, Lara és kis csapata a tőlük megszokott lelkesedéssel készülnek az új

küldetésre, a kambodzsi Tancoló Fény Sirábján, illetőleg a siberiai Tízezer Arnyék Templomában rejtőző kulcs felkutatására. Persze a Fény Népe sem tétlenkedik, ügynökeik teljes erőbedobással küzdenek, hiszen az ereklye csak 48 óráig áll hatalma teljében, legközelebb pedig röpké 5000 év múlva lesz alkalmas a csillagok állása. Erthető okokból még a társaság főnöke, Manfred Powell (Iain Glen) is személyesen vesz részt a nagyszabású hajtóvadászatban. Szoros a határidő, a szembenálló felek nem ismernek könyörületet, tehát minden feltételt adott, hogy Lara ismét kedvére kiigulhassa magát. A mi izgalmainkra viszont a film stábjlistája a garancia, a producereknek, Larry Gordonnak, Lloyd Levinnek és Colin Wilsonnak válogatottan tehetséges gárdát sikerült összehoznia. A főszerepet alakító, többszörös Golden Globe és Oscar-díjas Angelina Jolie mintha Lara Croft élő kiadása lenne: harcias, szemtelen és káprázatosan szexi. „Számomra nyilvánvaló volt, hogy Angelina az egyetlen, aki eljátszhatja a Tomb Raider Lara Croftját” – nyilatkozta a rendező Simon West. „Angelina eddigi alakításaiban szédelően ötvözte a csábító nőiességet az értelemmel, bátorsággal és a jó humorral. Larának pontosan ezekre a tulajdonságokra volt szüksége. Mind egyetértettünk abban, hogy Larának többnek kell lennie egy képregényfiguránál, hiszen sok érzelmes jelenetben is meg kell állnia a helyét.” Az érzelmek mellett persze Angelinára



regteteg kemény edzés várt a forgatás előtt, hogy maximálisan teljesíthesse a forgatókönyv előírásait. Simon West a Tomb Raider-sorozat klasszikus hangulatát álmodta vetítővászonra, ez pedig hagyományosan bővelkedik a legkülönbözőbb erőpróbáló, nemegyszer életveszélyes akciókban. A színésznő a hírek szerint kitűnően megfelelt az elvárásoknak, amivel a rendezőn kívül a kaszkadőrök elismerését is messzemenőig kivívta.

Ilyen parádés játék mellett már csak hab a tortán, hogy Lord Croft alakját John Voight, a művésznő valódi édesapja eleveníti meg, akinek már évek óta titkos vágya, hogy végre lányával közösen szerepelhessen. Úgy tűnik, hogy a Tomb Raider nem csupán a rajongók, hanem a színészek álmait is valóra váltja. Legalábbis a tengerentúli beavatótak tetszését a jelek szerint elnyerhette, hiszen – a forgalmazó legnagyobb bosszúságára – egy, a bétakópiához valamilyen úton-módon hozzájutó kedves ismeretlen már fel is töltötte a világhálóra. Egy szó, mint száz, aki beül a mozi, garantáltan nem alszik majd el vetítés közben.

#### Howy elkezdődött

A filmek készítésének eseményei legálább olyan érdekesek, mint vászonra vitt történetük, tehát nem csoda, hogy annyira közkedveltek a róluk szóló ún. werkfilmek. Nem volt ez másképp a Tomb Raider esetében sem, amely Lara Crofthoz hasonlóan kalandos pályát futott be.

Amikor 1996-ban megjelent PC-re a Tomb Raider első része, még a főszereplő lányzújtó megrajzoló grafikus sem sejtette, hogy sikerült megfogni az isten lábát. A lángra kapó, majd tűzvészé harapózó Lara-örület ugyanekkora meg-



lepetésként érte a forgalmazó Eidos kiadót is, akik szakmájukban járatosak lévén, hatalmas üzletet szimatoltak a korábban szimpla, nőnemű Indiana Jones klónnak tartott figurában. Ebben már nem kellett csalódnuk, az egyre-másra következő folytatások robbanásszerűen növekvő rajongótábor eredményezték. Lara alakja külön kultikus karakteré nőtte ki a játékot és saját magát. Személyiséget, élettörténetet, sőt a hivatásos Lara modellek megjelenésével tettet is kapott, és egyre több cég választotta őt terméke reklámozásául. Amikor 1998-ban a Details magazin az év legszexisebb nőjének kiáltotta ki, érezhetően nem sok választotta el attól, hogy filmsztár legyen belőle.

Ugyanebben az évben már a filmpír is sokszorosan megtérülő befektetésnek vélte a legendát, és két szemfüles producer, Larry Gordon és Colin Wilson a Paramount Pictures-szel közösen meg-



kezdte a Tomb Raider megfilmesítési projektjét. Simon West személyében meglették az ideális rendezőt, aki a több száz millió dolláros bevételű Con Air – A fegyencjártat és A tábornok lánya című filmekkel a háta mögött már bebizonyította, hogy ért a kasszasikerek készítéséhez. West a rendezői feladatok mellett a forgatókönyv megírását is elvállalta, amit a producerekkel és a kiadóval egyetértésben, teljes mértékben a sorozat rajongóinak igényeivel igazított:

„Százmilliót látászként a játékot, és elég nagy számárság lenne ennyi embert bosszantani azzal, hogy olyasmit is megváltoztatunk, amit nem kellene – de többet kell kapniuk a játéknál. Csalódotnak lennének, ha csak a játék háromdimenziós verzióját láthatnák.”

Az előkészületek a szereplőgárda gondos megválogatásával folytatódtak – kulcskérdés volt, ki személyesítse meg Lara Croft alakját. A hosszas latolgatás során többek között Elisabeth Hurley, Salma Hayek, Demi Moore és Sandra Bullock neve is felmerült, de a közvélemény érdeklődését csigázva, csak nagy sokára hozták nyilvánosságra választottuk kilétét. Aki – mindenki legnagyobb meglepetésére – a listán nem szereplő Angelina Jolie volt. (Szerény véleményem szerint a filmtörténet legjobb döntését hozták meg.) Az 1975-ben született művésznő első sikereit a George Wallace és A kifutó a semmibe című opusokkal vívta ki – még hozzá egy-egy Golden Globe-díjat szervező elismerésül. Az Észvesztőben Oscar-díjjal jutal-





mazott színészi képességeinél csak igéző bájaírói, sugárzó érzékeségéről és legéző szemtelenségéről híresebb, ami tökéletesen alkalmasra tette Lara megformázására.

*„Egy káprázatosan szép nőre volt szükségünk, aki jó színésznő is, hogy az ilyen jelentekben hitelesnek tűnjön. Meggyőződésem, hogy csak Angelina képes úgy játszani Larát a drámai pillanatokban, hogy közben nem vesz el szereplője és hősi mivolta. Tudtam, hogy Angelinával elégedettek lesznek a játék rajongói, úgyhogy boldog voltam, amikor Angelina vállalta a kihívást.”* A helyzet pikantériáját csak fokozza, hogy a nagy népszerűségnek örvendő színésznő saját bevallása szerint első házassága éppen Lara Croft miatt bomlott fel.

*„Utáltam Larát, mert miatta képes volt egész éjszaka ébren maradni –*

*miattam meg nem.”* Hogy valóban ezért vált-e el Johnny Lee Millertől, vagy csak egy jó időzítéssel feldobott kacsa az egész, talán soha nem fogjuk megtudni. Mindenesetre Angelina és Lara azóta már kibékülhettek, ugyanis jól értesült személyek szerint második férje gyermekével nagy egyetértésben játszanak a sorozat részeivel.

A pozitív hős mellett természetesen kulpópozíciót tölt be a negatív szereplő is, ráadásul eljátszása szakmailag talán még nehezebb, főleg jóval hátráltatottabb feladat, mint szimpatikusabb ellenpárjé. Manfred Powell magtestestítőjének az 1961-ben született Iain Glen tűnt a legalkalmasabbnak. Klasszikus és modern akadémia már a helyét, többek között például a Gorillák a ködben, A Hold hegyei, valamint a leg híresebb, Rosencrantz és Guildenstern halott című alkotásokban. Powell figurája a hírek szerint érdekes változatosságot jelentett a színésznek, aki örömmel írta alá a szerződést.

Fantos kérdés volt még Lord Croft alakítójának kiléte, aki érdekes újdonságként Angelina édesapja, John Voight lett. Természetesen nemcsak őmiatt hanem talátszágéból kifolyólag esett rá a döntés. Jelen többek között a 22-es csapdáiban, az Eféli cowboyban és a Mission: Impossible-ban (hogy csak a leg híresebb műveket említsük) már megcsillogtatta bámulatos színészi képességét.

A stáblista további, helyhiány miatt nem részletezett megszervezése után már nem maradt más hátra, mint megtalálni a megfelelő helyszíneket, és megkezdeni a forgatást.

#### **Fogtató! Felvétel indul!**

Egy film születésének legizgalmasabb, egyben legtöbb munkával



és feszültséggel járó fázisa a forgatás, ahol a legjobb forgatókönyv is megbukhat, ha a szereplők nem tudnak együtt dolgozni a stábbal. Szerencsére erről most szó sem volt, így a tavaly nyáron elkezdődött esemény viszonylag zökkenőmentesen zajlott.

A munkálatok megkezdése előtt a helyszínek kiválasztása döntő szerepet birt, hiszen a Tomb Raider varázsának sarokköve a látvány, a történet pedig igen egzotikus helyeken játszódik. A hatás érdekében tanácsos minél kevesebb jelenetet a stúdióban, és minél többet az eredeti helyszíneken felvenni. Nem kis erőfeszítéssel, illetve utánjárással a producereknek sikerült megszerezniük a szükséges engedélyeket, hogy a kambodzsai részt Angkor Watban, a világ egyik legősibb romvárosában vágják celluloidra. Az egészen a legutóbbi évig folyamatosan KI-Kirobbanó háborúk miatt az 1960-as évek óta nem tette be lábát külföldi az országba, így

készrezer győzelem volt megkapni a zöld utat. A felszerelés Tomb

Raiderbe illő módon jutott el a fővárosba, a mintegy 30 kamionból álló konvoi a méltán hírhedt Vörös Khmer egykori irtómarat haladt Angkorig, miközben a Kambodzsa Királyi Hadsereg alakulatai rendre hatástalanították előtűt a Pol Poték által telepített taposóaknákat.

A déli-kelet ázsiai tartózkodás egybéként ment a stáb, mind a helybéliel teljes megelégedéssel zárult, lenyűgöző felvételek készültek, a filmesek jelenléte pedig – még ha csak időlegesen is – bővebb munkalehetőséget biztosított az árnyai javakban amúgy nemigen dúskáló lakosoknak. A kambodzsiak vendégvárosát mely nyomot hagyott a látogatókban, amint azt Angelina Jolie a siem régi sajtótájékoztatóján meg is említette: *„Az itt láttem megváltoztatta az életemet... Mindent más szemmel nézek*







## LARA CROFT TOMB RAIDER

azóla – az életemet, a munkát, a lehetőségeinket. Ez a legcsodálatosabb hely, ahol valaha is jártam!”

A fülledt színhely mellett sor került a szibériai kalandok rögzítésére is – ám ezúttal nem tudni, miért, a végtelen orosz rengeteg helyett Izlandot találták alkalmasabbnak a megfeszítelő posztra. A stáb egy Hofni nevű kis halászfalu-ban telepedett le, ahonnan



minden forgatási helyszín hamar elérhető volt. A csodaszép táj látványa sem tudta feledtetni velük a hideg és kényelmetlen körülményeket, különösen

Angelina didergett szúkra szabott kosztümjében. Míg a többiek hegy-mászóruhában lehelgették a kezüket, a színésznő egy szál topban és kék szőrmében bélelt kabátjában hajlotta szánhúzó ebeit. (Hiába no, a virtuális valóságnak is megvan a maga előnyei.)

Természetesen a külső helyszínek mellett nem mellőzhették a stúdiómunkát sem, hiszen sem a Táncoló Fény Sírja, sem a Tizezer Arnyék Temploma nem létezik bolygónkon. Mindkét díszletet az angliai Pinewood Stúdióban emelték, méretük a lakintéyles négy emeletes

magasságot döntötte, megépülésekor a nagyközönségnek 2000. novemberében élő internetes adásban be is mutatták a Táncoló Fény Sírját.

A háborúhoz hasonlóan a film készítéséhez is ugyanaz a három dolog szükséges, néha még jóval több is. A Tomb Raider legfőbb támogatói az Ericsson és a Pepsi voltak, szigorúan jól megfontolt anyagi érdekekből kifolyólag. Az Ericsson új kommunikációs technológiáit, a várhatóan idén piacra kerülő R310-es víz-, por- és ütészálló telefont, valamint a 610-es web screent kívánja reklámozni, a Pepsi viszont egyszerűen csak nem akar lemaradni örökzöld riválisától, a Coca-Cola színeiben ugyanis Harry Potter indul, hogy megmérkőzzön Larával, és akkor majd végre áldó, hogy vajon a technika vagy a mágia bizonyul-e hatásosabbnak.

## LARA CROFT: TOMB RAIDER

Színes, szinkronizált amerikai film

**forgatókönyv:** Patrick Massett, John Zinman és Simon West;  
**operatór:** Peter Menzies Jr.; **jelmegtervező:** Lindy Hemming;  
**vágó:** Glen Scanliffe; **producerek:** Larry Gordon, Lloyd Levin, Colin Wilson;  
**executive producer:** Charles Cornwall; **rendezte** Simon West

### Szereplők:

Lara Croft.....Angelina Jolie  
Powell.....Iain Glen  
Alex West.....Daniel Craig  
Lord Croft .....Jon Voight

A gyönyörű régészlány, különösképpen milliomos-csemete és képzett harcos Lara Croft egy éjszaka furcsa ketyegésre lesz figyelmes. Rövid keresés után egy különös órát talál a kastély egyik titkos szobájában. Az órát még édesapja rejtette el a halála előtt, aki egy levelet is írt Larának, melyben kéri, hogy az óra segítségével szerezze meg a fény háromszögének két felét. A háromszög isteni erővel ruházta fel birtokosát, ezért akartja megszerezni a Fény Népe nevű titkos társaság, és akkor a világ nagy részébe kerül. Ezt kell Larának megakadályoznia minden áron.

A világ legkedveltebb sírablója tehát akcióba lendül...

Minden idők egyik legnépszerűbb számítógépes játéka után várva-várt, elképesztően látványos, nagyszabású filmváltozata nem fog csalódot okozni egyetlen rajongónak sem, hiszen a rendező a *Con Air*-t is jegyző Simon West, a címszerepben pedig az Oscar-díjas, pokolian dögös és eszméletlenül vonzó Angelina Jolie-t csodálhatjuk.

Eredeti cím: **Lara Croft: Tomb Raider** Bemutatja a **UJP-Duna Film**  
Gyártó: Paramount, 2001. Hang: **DTS/Dolby Digital/SDS**

Országos bemutató: 2001. július 5. [www.ujpduna.hu](http://www.ujpduna.hu)



# AMERIKÁBÓL JÖTTÜNK MESTERSÉGÜNK CÍMERE

**2**001. május 17-19. között Los Angelesre figyelt a játékvilág, hiszen immár hetedik alkalommal került itt megrendezésre a világ legnagyobb szórakoztató elektronikai showja, az Electronic Entertainment Expo, avagy közismert rövidítésével – az E3. (Volt ugyan már kétszer Atlantában is, de úgy látszik végleges otthonra lelték a LA Conventional Centerben – talán abból a megfontolásból, hogy Los Angeles a Föld azon pontja, ami egyformán marha messze van mindentől.)

Az E3 kiállítás az IDSA (Interactive Digital Software Association) édes gyermeke, ez pedig a legnagyobb amerikai játékirodák érdekvédelmi szervezete. Tagjai ellenőrzik az USA (illetve anyacégeiken keresztül a világ) játékirodáinak mintegy 90%-át. Nem egy pite társulat: megtalálható közöttük az összes játékkonzolygyártó (Sony, Nintendo, Sega és persze most már a Microsoft is), valamint olyan kiadóóriások, mint az Electronic Arts, az Infogrames, az Activision, a Konami, a Capcom és még sorolhatnánk. Az IDSA tevékenységi körébe tartozik az új piacok kutatása, a videojátékipar képviselete az USA szövetségi, állami és helyi szintjein, valamint a globális játékalózkodás megfigyelésére kifundált huncutságait. A legfontosabb feladata azonban a kétségkívül az E3 szervezése.

Márpedig az E3 nemcsak a mérete miatt a legfontosabb rendezvény a játékiparban, hanem azért is, mert ha valami történik ebben a szakmában, akkor az itt történik: a cégek nemcsak itt jelennek meg először a már bemutatható állapotban levő fejlesztéseikkel, de erre az időpontra időztik döntő fontosságú bejelentéseiket, továbbá – abszolút nem utolsósorban – a színpalak mögött itt költetnek a nagy üzletek. A szakmai színvonalról csak annyit, hogy kötelező jelleggel jelen van minden óriáscég felső vezetése, és állandó résztvevők/előadók olyan félisteni kategóriába tartozó játéktervezők, mint Sid Meier (Pirates!, Civilization), Peter Molyneux (Populous, Dungeon Keeper, Black and White), Shigeru Miyamoto (Mario, Zelda), Hideo Kojima (Metal Gear Solid) és még sorolhatnánk a végtelenségig.



▲ Bizonyos okból kifolyólag egész szerkesztőségünk nagyon szeretne azonnal átköltözni ebbe az irodaházba

Az, hogy az említett dollármilliárdok fellett diszponáló cégek saját szervezetei mellett a kiállítás lebonyolításáért, egyaránt hordoz magában pozitív és negatív vonásokat – de mivel ez esetben kivételesen 'pénz nem számít' (illetve csak az számít, de ráér bejönni holnap is) elv érvényesül, így – külső szemlélő számára – jobbra csak az előbbieket.

Kezdjük például rögtön a méretekkel, amelyek a Compaireken és Infokon látozott ténferegésekhez (amik ráadásul



mesz-sze nem a játékipar rendezvényei) szokott magyar szemnek egyszerűen elképesztőek. (Különösen annak fényében, hogy nemrég felvetődött a gondolat, miszerint Magyarországon is rendezhetnének valami „hasonlót” E3 néven – East-European E3 – a kelet-európai térség számára. Hál'istennek aztán hamvába holt a dolog...) A helyszínről szolgáló LA Conventional Center egy „kicsit” nagy épületegyüttes (a térképen kb. hatszor akkora, mint a Los Angeles Lakers szomszédos stadionja – pedig oda is beférnek egy páran), és ebben több mint félmillió négyzetlábnyi (az olyan 60 ezer négyzetméter lehet, ha jól számolom) volt a nettó kiállítási terület. (Ez alatt értendő az a hely, amelyért a kiállítóktól fizettek – azaz csak maguk a standok.) Ideen 100 országból majd 500 kiállító fogadtak, és körülbelül 60 ezer szak-



▲ Aha, valami azt súgja, hogy az lesz ott a tetthely!



▲ Ah, hagyjuk, ilyen otthon is van! Együnk inkább egy hamburgert a McDonaldsben...

mai látogatóra számítottak. (Hogy a „szakmai” jelzőt itt miért volt fontos kiemelni, arra mindjárt visszatérünk...) A kiállítást öt Hallba osztották szét, amelyek közül kettőbe kerültek az igazi nagyágúk, kettőbe a középkategóriába tartozó cégek, továbbá volt egy – nagyágyúhoz mérhető – Hall a kicsiknek is. (Persze azt a „kicsi” jelzőt talán jól éreztelték, hogy pl. a Németországot képviselő, pontosan egy tucatnyi cég tízedekkorra helyen helyezkedett el, mint mondjuk a Sony.) Előzetesen több mint kétezer játékpogram bemutatását ígérték a különböző platformokra fejlesztő kiállítók, amelyeknek majd a negyede egyben premier is volt.

A lebonyolítás kétségkívül tökéletesen profi volt. A helyszíne folyamatosan buszok indultak Los Angeles fontosabb csomópontjából, a három napra szóló belépőjegyárak kiadása pedig nem vitt többet igénybe annál, amíg a látogató rögzítette személyi/üzleti adatait egy sornyi PC valamelyikén. (Hát a fizetéses látogatóknak egy kicsit tovább tartott végigállnia a sor...) A helyszínen üzemiáramként állt valaki, aki azonnal átbeigazította azokat, akiknek sikerült eltévedniük. Nekik mondjuk nehéz dolguk volt, mert egyrészt az ingyenesen osztogattak, 128 oldalas kiállítási katalógus nemcsak az összes stand aprólékos térképét ismertette, hanem alfabetikus sorrendben a cégneveket (részletes céginformációval), a kiállított cuccok márkanevét, és természetesen az összes program témáját. Emellett mindhárom napon ingyen osztogattak egy 64 oldalas Show Daily c. újságot, ahol napilap-szerű formában mindenki megtalálta a fontosabb napi programokat, az előző nap legérdekesebb bejelentéseit/eseményeit, térképét a kiállítók standjairól, továbbá az előzetesen kiadottaktól eltérő mindenemű változást. (Ahogy így utólag belegondolunk,

igen szép játék volt összedobni és kinyomtatni minden éjszaka...)

Az E3 egyik legkellemesebb vonása kétségkívül az, hogy kiállított játékok nem olyan szerencsétlenül mutatják be, akik esnek-kelnek, rossz nézmi, hogy mit művelnek, ha pedig olyan alapdolgot kérdezél tőlük, hogy – leszem azt – hány szint lesz a játékban, akkor sürgősen hívní akarnak valakit. Azt s kifejezést, hogy „nem tudom” egy alkalommal hallottuk (a Squaresoft házimojijában húszperces vetléseket tartottak a Final Fantasy film-ből, és ott kérdeztük meg az ajtóban álló „Bouncer”-ektől, hogy ha nyitáskor leülünk ide, akkor vajon bejuthatunk-e a zárás előtti utolsó előadásra), a negatívaktól is maximum csak annyit, hogy „Eről nem mondhatok semmit”. (Ez a Capcomnál például afféle szállóige lehet...) Majd minden képernyőnél állt valaki (de játékonként legalább egy személy), aki tővről-hegyire ismerte az adott játékot, nemritkán a játék valamelyik be-ta-tesztelője, netán fejlesztője, aki aztán készségesen válaszolt az arra téblábolók legiditőbb kérdéseire is. Az egyébként néha egy külön show-számra ment, amikor valamelyik vidámabb fejlesztő mutatta be a játékát, pl. Peter Molyneux azzal kezdte a sajtótájékoztatóját, hogy „Na, akkor egy utolsó kérdést!”, az Xboxos Munchinál az egyik fejlesztő pedig a kiállítás legkomolyabb monológjait vágta le: „Hehe, de jó! Belemertem a falba! Pedig ezt nem is írtam bele a játékba... Mind-egy, most már így hagyom. Hm. Nem tudok kijönni. Hát akkor ez mégsem lesz benne.”

És érdekfűző közönség maximális kihasználása mellett természetesen mindenki igyekezett a lehető legnagyobb felhajtást csinálni a standja körül. Az Electronic Arts például a majd’ méter magas, kilowattokkal dűbörgő kivetítője mellé például egy Harry Potter-várat épített (volt ott néhány tárgyalószoba is), az Activision elhozta bemutatóra az összes extrém sport-sztárját, és szinte minden-



▲ Jó napot, hölgyem, kezdjük is rögtön az alapokkal! Ez itt egy játék...



▲ Egy perccel a megnyitó előtt...



▲ ...és egy perccel utána

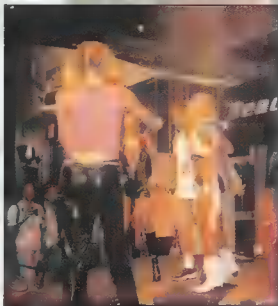
hol kisebb-nagyobb repicuccokat vadászhatott magának a szerencsétlen, aki megfedkezett arról, hogy ez s sok szírszart egész nap hurcolászhatja magával. (Mindenesetre Vári Zolinak hoztunk egy Gamecube-ot – szivacsból, hogy azon üljünk, és új Mario-csaláskorlét álmódjant. Majd frászt kapott, amikor hozzávágtam.) Ja, és akkor még ott voltak a lányok. A megnyitó előtti napon körbetörtökünk Los Angelesben, és egész nap azon puffogtam, hogy nem igaz, hogy egy ekkora benga városban nem látni egy jó nőt. (Illetve egy láttam a szállodában, de az is magyar volt.) Mint kiderült, mindegyik az E3-on volt. Lévné a látogatók legnagyobb része felnőtt férfi, nyilván nem csoda, hogy az összes kiállító volt szíves egy nagyobb hölgy-seregletet felvonultatni a standja körül, lehetőség szerint minél lengőbb ruhában, továbbá a legtöbb favorit játékot is az alkalomhoz illeően fel- illetve leöltöztött babák próbálták csabítóvá tenni, rendszerint osztatlan sikerrel. Például a Tecmo tu-



# E3

lajdonkép-  
pen semmi  
mást nem tu-  
dott a stand-  
ján felmutatni,  
mint az  
Xboxos Dead  
or Alive 3 kábé  
háromperces  
trailerét – viszont  
■ DoA-lányok mi-  
att állandó volt a tö-  
meg. Az első napon  
még próbáltuk mely  
szakmai szempontok

alapján rangsorolni a kiadókát  
(mármint: melyikük standjánál van a leg-  
jobb nő?), de aztán láttuk, hogy ez telje-  
sen reménytelen próbálkozás. (A legjobb  
nő egyébként a UbiSoft pultoslánykaja  
volt, akitől 47 prospektust kértem. Meg a  
Wolfensteiné a hosszú, szőke hajú.  
Meg az a piros miniszoknyás, aki meg-  
korbácsol. Meg a Stuntmannál a rendő-  
rlány, aki több alkalommal fejbe lötte  
Grathet. Meg az ■ kalapácsos a Brady-  
games mellett. Meg a... na jó, ezt hagy-  
juk.) A lányok imádnivalóak voltak: ha  
fényképezőgépet láttak, azonnal pózba  
váltak magukat (néha a nyakadba) és  
úgy mosolyogtak boldog-boldogtalanra,  
mintha ő lenne Brad Pitt – mondjuk ez  
nem volt csoda, ezért fizették őket. (Az  
egyikük elmondta, hogy cégétől független  
nap 3-800 dollárt kapnak – vallják be,  
ettől ti is egész nap vigyorognátok!



▲ Nem rossz, de én inkább Hashumit szeretném, ha lehet...

Én akár miniszoknyában és melltartóban  
is.) A prezentáció másik véglete az volt,  
amikor a kiállító arra vágyott, hogy ■ látog-  
tató azzal ■ boldog sóhajjal távozzon  
standjától, hogy „Hát ezek teljesen álla-  
tok!” A lányok legjobb móka az volt, ami-  
kor valamelyik PC-s szerepjáték standj-  
től katalpultból kilőtt pólokka bombázták  
■ tömeget, valamelyik hardvergyártónál  
ugyanazt különböző cuccokkal tették,  
előtte Abba és Boney M. slágereket kel-  
lett énekelni az igen röhgő egybegyűl-  
teknek, de az imázsteremtő műfajban  
kétségkívül a God Games triumvirátus



▲ ■ lovakat lelovik, ugye?

vitte el ■ pálmát. A játékaikkal egyébként  
is egy kicsit rámentek a rosszcsontokra  
(pl. State of Emergency, Grand Theft  
Auto 3.), de akinek a standjukon láttottak  
nem lettek volna elegendők, jó esetben  
átruccanhatott a táborukba. Kibérelték  
ugyanis a LAC Centerrel szemközti par-  
kolót, ahol légkondis lakókocsikban,  
süppedős fotelekből szemlélhette a ké-  
szülő műveket ■ megfáradt érdeklődő.  
Aztán felüldülhetett, mert a kaja-pia in-  
gyen volt, a parkoló végében levő pedig  
állandóan nyomta egy igen súlyos együt-  
tes az amerikai himnusz. Ramones-  
számokát és minden egyébét, ami  
eszkübe jutott. Rajtuk kívül voltak más  
lányok a részúdon, fiúk részaszin mi-  
niszoknyában (szabad ország, ugyebár),  
nem is beszélve a hét törpéről...  
Szóval felhajtás az volt, ami nem cso-  
da, hiszen tulajdonképpen az interaktív  
játékboj szervezte saját magának a  
showt, és nyilván busás megtérülésre  
számítanak. Azt viszont halálosan komo-  
lyan vették, hogy a show szigorúan „tra-  
de only” jellegű. Ugyan a regisztrált  
szakmabelieknek ingyenes volt a belépő,  
18 év alatti személyt abszolút nem en-  
gedtek be a rendezvényre, és felnéftek  
is csak igen borsos, 40 dolláros áron.  
(Ugyanennyi egy kétágyas szoba egy  
háromszobás motelben, kajával-  
úszómedencével-mindennel.) Az ugyan-  
csak meglepő volt ■ magyar kiállítók-  
hoz szokott lételemek, hogy a kiállítók  
egyelőre csak bemutatni, és nem azon-  
nal értékesíteni is óhajtották termékeiket  
– elméletileg semmi nem lehetett meg-  
vásárolni! Persze, ha valaki nagyon akart  
valamit, azért az csak megoldódta vala-  
hamis. Testvérlapunk, a PC Guru játéko-  
rovanak jales szerkesztője, Sasa, közölte  
a Gameboy Advance-os Rayman láttán,  
hogy ez „ki\*\*\*ul k\*\*\*\*a dőbberenes” és  
neki mindenképpen kell egy ilyen – a  
show zárása után kiderült, hogy az egyik  
paltán levő japán lánykának ugyanez a  
véleménye egy százdollárosról. Sasának  
tehát van két héttel a megjelenés előtt



▲ Crazy Taxi indul a lezárt Sega pavilon kettős vágányára



Gameboy Advance-a, bár nincs hozzá játéka... (Egyébként enyhén szölvia is meglepő nyelvi leleményét KKD fedőnéven felvettük szótárunkba, amit ■ „hát ez bizony elég jó”-nál egy kicsit jobb dolgok körülírására tökéletesen alkalmasnak találunk.)

Most, hogy már hetet-havat összehordtam a kullisszáról, talán ideje lenne pár szót ejteni arról is, amiről a kiállítás szőtt – nevezetesen a játékokról. Mint ahogy várható volt, az idei E3 három ósgról szól: a Sonyról, a Nintendóról és az Xbox révén a Microsoftról, akik egyébként mindhárman körülbelül ugyanakkora standdal voltak jelen – a három legnagyobb, természetesen.

A bemutatott játékok között messze ■ PlayStation2 dominált, a vidéjátékipiacon kétségkívül ezt lesz a legpotensebb platform még legalább egy évig – iszonyat, hogy mennyi játék fog rá megjelenni! Annyi, hogy már kezd a dolog erősen ■ lemezkiadók és filmstúdiók dömping-módszeréhez hasonlítani („Kiadunk százt, hátha kettőt többet hoz, mint amennyit a többi kilencvennyolcon bukunk!”). Ez persze nem jelenti azt, hogy nem látunk volna kiugróan jó játékokat (Final Fantasy X, Gran Turismo, Dark Alliance stb.), csak annyit, hogy ■ többiek kezdnek túlzottan hasonlítani egymásra. Zeldá-szerű akciójátékból (vagy ha az nem ismerős, lásd például ■ Dark Cloudot pár oldalal hátrébb) volt vagy negyven, különbség maximum ■ tőhöz lezében volt. Ráadásul grafikai kivitelezésében, jó esetben a grafikai kivitelezésében volt. Ráadásul gyakorlatilag pont ■ kategória hiányzott teljesen a kiállításról, aminek ■ jóval erősebb hardverből kifolyólag éppenhogy fel kellett volna virágoznia – pedig ■ Final Fantasy X-en látszott, hogy milyen RPG-ket is lehet kihozni ■ PS2-ből. Grrrr... Szórákoztat volt viszont így együtt látni a mindenfélét

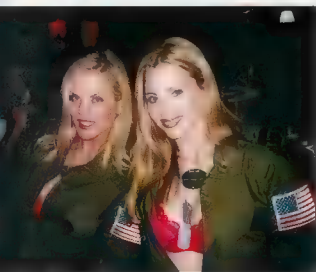


▲ Pillantás ■ GOD Games harci táborára

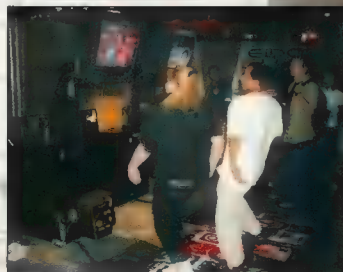
le rendű és rangú játékokat, ami nyilvánvalóan meggyőzött mindenkit arról, hogy a fejlesztőknek tulajdonképpen fogalmuk sincs arról, hogy mit csinál ■ másik. Volt ugyanis néhány olyan játék, ami nemhogy PS2-n, de PSX-en is erős kívánnivalókat hagyott volna maga után. Itt van például a Robocop Klasszikus esete, ami ugyebár egy meglehetősen jó filmlicenc, és maga a történet is adná magát egy Klasszikus konzoljátékhoz – ehhez képest úgy nézett ki (a játék, ■ videók meg minden), hogy legszívesebben azonnal ■ utálgai nemzetközi bíróság hatáskörébe utalják volna. Amikor ■ elkínzott fejlesztő hosszas fejtegetésekbe bocsátkozott a PS2 nehéz programozhatóságáról, a sokszor hallott mesét elvágtuk azzal, hogy érdeklődünk, vajon volt-e ideje szétnézni a Square, a Sony, ■ Konami standja környékén (kellett lennie – AKKORA tömeg azért nem állt sorba Robocopozni, ugyanis ■ nagyméretű plazmaképernyőn már messziről látszott, hogy ideje lesz másfele fordulni!), egy újabb történetbe fogott arról, hogy csak egyetlen méregdrága fejlesztőtük volt, míg a Square és a nagyok ingyen kapnak annyit, amennyit csak akarnak... Hm, lehet, hogy egy kicsit körülíményesen közelítem meg a témát – a lényeg az, hogy a hatalmas számú fejlesztés magával hozza azt is, hogy legalább annyi szemét várható ■ jövőben PS2-re is, mint mostanában PSX-re.

Az Xbox ■ Gamestock és ■ Tokyo Game Show után most jóval szélesebb

közönség előtt mutatkozott be, jóval szélesebb terméskálával, és véleményünk szerint osztalán sikert aratott. Bármelyik fejlesztővel beszélünk, egyaránt az volt a véleményük, hogy hatalmas lehetőségek rejtlenek ■ bivalyerős hardverben, amelyet jól példázta a bemutatott játékok is, mert túlnyomó részük elképesztően jól nézett ki. Rengeteg pénzt fektet be ■ Microsoft ■ konzol reklámkampányába (csak az USA-ban mintegy félmilliárd dollárt), ami egyébként már most gőzerővel folyik: a Taco Bell kajáldák kirakataiban már ott virítanak az Xbox-transzparenszek, és nyilván nem ingyen vannak a tv-reklámok és azok az óriás reklámtáblák sem



▲ Sziasztok, lányok merre van ■ toborzóiroda? Azonnal toborzózni szeretnék!



▲ ■ Dance Dance Revolution a szőnyeggel még mindig nagyon menő



# E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

a Beverly Hillsen, amelyek novemberben (!) megjelenő játékokat hirdettek. A kiállításon egyébként egy hatnyelvű külföldi nyelvtanár bemutatta azt is, hogy hogyan fognak kinézni az „official” Xbox magazinnak, amelyeknek már most felállították a szerkesztőségét. A „legjobb” kritikát azonban kétségkívül Ken Kutaragi, ■ Sony legfelsőbb istensége adta az Xboxról, amikor az E3 után az alábbi nyilatkozta: “A Microsoft befejezte, amit el sem kezdett. Az amerikai kereskedők már most csalódtak. Nincsenek játékaik. A Microsoft sem ért a szórakoztató üzlethez – majd hirtelen fordulattal –, a konzoljuk végrehajtási sebessége nem elég gyors és ■ grafikája nagyon gyenge. A jövő konzolja a Sony és a Nintendo.” Ez természetesen, khm, azért nem fedi teljes mértékben a valóságot, de hát a japánok tudvalevően rendkívül lojális emberek – a Sony elnöként nyilván nem is várható el tőle, hogy zöld rakétákat lőjön egy veszélyes konkurencia megjelenésének láttán, aminek gyártója azért tökéletesen is ■ Sony súlycsoportjába tartozik. A kritika „pozitív” volta éppen ebben a ledorongolásban nyilván meg – ■ Sonyról is érzi, hogy kissé gáz van (illetve lesz egy év múlva), és ■ abszolút nem baj, mert ha nekiállnak versengeni egymással ■ piaci részesedésért (és már most azt csinálják), abból csakis mi, játékosok fogunk jól kiszállni. Mellesleg nálunk



■ Xiyou mintha kicsit gyorsabb lenne a kontrollerral

ugyanolyan jól el fog férni egymás mellett a tévén az Xbox és a PS2, mint egykoron a Dreamcast és a PSX.

A Sony elnöke talán azért vette oly kedvesen a cége mellé ■ Nintendo, mert már régen látja, hogy ■ PS2 piacát erről az oldalról nem fenyegeti különösebb veszély. A Gamecube sem árban, sem lehetőségeiben nincs vele egy kategóriában. Hiroshi Yamauchi, ■ Nintendo elnöke az E3 előtt bejelentette, hogy ha az itt debütáló Gamecube nem kap pozitív kritikát a szakma részéről, akkor egyszerűen lefújja az egész projektet – a Nintendo a bevételeinek döntő többségét úgyis ■ mobil konzolok (Gameboy) piacáról realizálja. Így tehát mindenki kötelességszerűen elzarándokolt ■ Nintendohoz, és leborult a Gamecube nagysága előtt. Szintén Yamauchi úrnak tulajdonítható az a remek szösszenet, miszerint az online játékok ostobaság, és csak ■ hardcore gamereknek való, az igazi játékokon az a családok otthoni igényeit szolgálja ki. Ennek megfelelően ■ Gamecube olyan lett, amilyennek vártuk: remek kis gép, remek kis képességekkel, ami tökéletesen átvesszi majd azt a szerepet ■ piacon, amit eddig ■ kiöregedett Nintendo 64 töltött be – de nem lesz versenytársa sem a PS2-nek, sem az Xboxnak (annak ellenére, hogy a Rogue Leaderrel talán ■ kiállítás egyik legszebb játékát ezen ■ platformon láttuk). Nyilván ebből is ki fogják facsarni a lehető legtöbbet a Miyamotohoz és a Rare-hez hasonló zenik, és az óriási népszerűségnek örvendő Nintendo-kabálák (Mario, Zelda, Pokémon) tutira biztosítani fogják a vetélytársakhoz képest csekély számú játék hatalmas példány-

számú eladását. És ez így is van rendjén, a világ így marad kegyel.

Volt még a kiállításon egy egykori konzolyártó, bizonyos Sega művek. Miután a Dreamcast gyártásába ilyen csúnyán belebuktak, és a továbbiakban ■ többi konzolplatformra történő játékiadásból próbálnak profitálni, az E3-on mindenki a jövőbeni terveikre volt kíváncsi. Ehhez képest a szereplésük kétségkívül általános megrökönyödést váltott ki: hiába tacepaozták ki az LAC Center homlokzatára, hogy Sonic elszabadult, nem mutatták meg senkinek, hogy hová. A pavilonjuk két bejáratát ugyanis láncok és biztonsági őrök zárták le, és csak azokat voltak hajlandók ■ üres kongó épületbe beengedni, akiknek ezt ■ kontinentális PR-managerek engedélyezték. Márpedig ők mindenkinél szívesen engedélyt adtak – már aki volt szíves hat héttel (!) ■ kiállítás előtt erre engedélyt kérni tőlük. Vonatkozott pedig ez mindenkire egyaránt, a hivatalos alban Megadriver Magazinól kezdve a milliós olvasóútbórral rendelkező amerikai online és nyomtatott újságok küldöttéig. A show zárása előtt egy órával aztán már beengedtek volna bárkit, csak addigra viszont már ■ kutya nem volt kíváncsi rájuk... Így tehát a világ most tele van a Segát „dicsőítő” sajtókommentárokkal, és ez az általános anyázás nyilván remek reklám a nehéz helyzetben lé-



▲ Hellő! Egy üdítő korbácsolást óhajt, vagy netán lövünk csak simán fejbe?



▲ Fogalmam sincs, hogy mit reklámoztok, de én olyat akarok!



▲ Tájép csata közben

vó cégnek. A Dreamcast-tulajoktól tehát ez úton elnézést kérünk, de DC-játékról most nem írunk semmit. (Természetesen belögtünk – de akkor sem!) Talán majd jövőre, mert már most bejelentkeztünk hozzájuk. Hozzáteve, hogy mélyen reméljük, jövőre lesz még Sega...

\*\*\*

Az E3 a játékok bemutatója mellett helyt adott néhány remek kis kötetlen beszélgetésnek és konferenciának, ahol az iparág legnevesebb alakjai (a fen-



▲ Néhány a Kutaragi-szan szerint nemlétező Xbox-játékból (És itt nem ugyanazzal a hét dobozzal rakták tele a 80 férőhelyes állványt, mint a Nintendónál!)

tebb már felsorolt játékkervező géniuszok, hardvergyártók vezetői, újságírók stb.) fejtették ki elképzelésüket olyan témákról, mint a konzoljátékok jövője, az online játékokban rejlő lehetőségek, grafikai tervezés és történetmesélés és így tovább. Ezek mind egyike megérné egy külön misét (lehet, hogy egyszer majd celebráljuk is őket), most maradjunk egy kicsit annál, ami a következő címet viselte: "Fairül játszanak-e a játékmagazinok újságírói?" Mily meglepő cím egy kiadói szervezet által finanszírozott rendezvényen! Gondolom nyilvánvaló, hogy a kérdés azt teszegette, hogy vajon tisztában vannak-e azzal az játékelőzetesek és -teszt írói, hogy egy-egy élesebb kritikájukkal milyen felmerhetetlen károkat okoznak a játékok kiadóinak? Azoknak a kiadóknak, akik egytől-egyig a tenyerükön hordozzák őket (kivéve a Segát és a gyevi bírót), különös tekintettel például az E3-hoz hasonló rendezvényekkel? Remek eszmecsere alakult ki, ami természetesen nem vezetett sehova: gazdasági szempontból a kérdés természetesen elfogadható volt – mint ahogy azonnal adódott rá két kézenfekvő kontra: 1. Tisztában vannak-e a játékiadók azzal, hogy egy játék sem lett jobb attól, hogy jót írtak róla? (Nyilván, hiszen vannak PR-esek, akik remek reklámokat írnak mindenféle szeméthez. Viszont nem kell velük összekeverni a kritikusokat.) 2. Tisztában vannak-e a játékiadók azzal, hogy



▲ Hiába gyülekeztek, úgyszem engedünk be senkit! Kívé Julius Caesart, ő idejében bejelentkezett!

jó játékokat kell kiadni, és akkor nem fognak róluk negatív kritikát közölni? Mindenesetre ennek szellemében mi most ünnepélyesen megígérjük, hogy igyekeznünk disztingválni – most az egyszer, persze, ugyanis a legtöbb játék csak 50-70%-os készlettel állt rendelkezésre. Ha néha nem sikerül, akkor az irassék az irjont hűv számlájára, és mellesleg teljesen egyetértünk a egyszeri kömüves azon állításával, hogy a legerősebb építmény is összedől, ha gyengéek az alapjai...

Első nekifutásban a kiállítás összes játékáról írni akartunk néhány benyomást, aztán rájöttünk, hogy mégsem kellene versenyre kelniünk a Budapesti Telefonkönyvvel. Így maradtunk annál a módszernél, hogy külön tárgyaljuk a Gamecube és Xbox-plafonon látottakat, PS2-nél pedig szép sorban végigme-gyünk a kiadókön, kiemelve nevesebb (vagy éppen rosszabbnak tűnő) játékaikat. Természetesen ebben a hónapban félig sem végzünk – így tehát a következő számbunkban folytatjuk a dolgot. Hejné, lendüljünk bele!

Spot  
spot@vogel.hu



▲ Szívesen, bármikor. Jövőre ugyanitt!



**A** Sony számára nem május 17-én kezdődött az E3, hanem egy nappal korábban. Mint a kiállítás messze legfontosabb résztvevője, úgy gondolták, hogy valószínűleg nem fogják tudni megfelelően kezelni ■ irányukban megnyilvánuló érdeklődést, és ezért ■ megnyitó előtti napon szerveztek a médiának egy önálló kis rendezvényt, déltől estig. Pontosabban nem is egyet, hanem kontinentális igazgatóságai szerint hármat. Az elkülönítésre igazából ■ férőhelyek száma, valamint az egyes régiók által folytatott különböző tevékenység volt a magyarázat. Az istenek különös kegyéből volt meghívónk az amerikai és az európai rendezvényre is, noha ■ elhangzó lényegesebb információk között természetesen nem volt semmilyen különbség. Meg ■ meghívtattak kiszolgáltatásában sem, hiszen őket a főbb csomópontokból ingázó buszjáratokkal szállították a rendezvényük helyszínére, illetve kívánság szerint érték mentek bármilyen szállodába. (Mily érdekes hozzáállás is ez, mondjuk ■ Sega-féle PR-stratégiával összevetve...)

Hasonló jellegű rendezvények roppant "izgalmasak" szoktak lenni: különféle unalmas szövegragok repkednek gazdasági koncepciókról, piaci részesedésekről, és a hozzájuk hasonló magazinokban működő jövőbeni alakok rendszerint csak azért láto-

gatják ezeket, mert ingyen van ■ kaja és ■ pia. A Sony azonban most gondoskodott arról, hogy ne az itallappal foglalkozunk, mert direkt erre az időpontra időzített egy csomó érdekes bejelentést. Mindenekelőtt közölték, hogy újabb 1.2 milliárdot fektetnek be ■ PS2 gyártókapacitásába, és a jelenlegi másfélmillió/hó termelést öszre félmillióval növelik.

Második lépésként fejest ugrynak ■ online-piacba. Stratégiai szerződést kötöttek ■ Realnetworkszel, akinek kliens-technológiáit a RealPlayerrel együtt applikálják a PS2-esekbe és a fejlesztő kitekbe, továbbá ■ Macromediával kötött üzlet eredményeként szintén hamarosan a PS2-rendszer része lesz a Flash Player. (RealPlayer: PC-ken széles körben használt eszköz hang/audio file-okkal kapcsolatos online műveletekre; Flash Player: Flashben írt programokat futtató lejátszó, ■ legjobb internetes honlapot ezen a nyelven építik fel.) Az online játék maximális támogatására pedig egy új, PS2-re optimalizált internet protokollt fejleszt ki a Cisco cég.

A harmadik lépést nyilván az Xbox/GameCube részéről fenyegető konkurencia szülte: ■ Sony ■ jövőben még ■ eddigiekénél is jobban akarja támogatni ■ 3rd party (azaz független) PS2-n működő kiadókat/fejlesztőket. Ha valakinek van valamilyen elképzelése ■ játékok gyártásának folytatására, akkor az tudja, hogy ez nagyon sok mindent jelenthet. A független cégnek például azt, hogy kész termék esetében a Sony tulajdonképpen ingyen reklámmal szolgál neki (az E3-on például az Eidos három képernyőn mutatta be a



▲ Milyen szép is az a felirat ■ ronda kis pulton!

Herdy Gerdy című játékát, míg a Sonynál ötön futott) – ■ Sonynak még persze a megszerzett piaci pozícióinak biztosítását.

Az E3-on egyébként talán a Sony standja volt ■ legjobb, ami természetesen a "nagyok" termékkel közepén állt. (Persze ezzel lehet vitakozni, maradjunk annyiban, hogy mindenképpen a legprofibb.) A centrumban egy hatalmas üveg-gömb állt, amelynek feületére folyamatosan ■ Final Fantasy X videót vetítették, és a helyet is sikerült úgy kihasználni, hogy a rengeteg nagyképernyős tévé ellenére sem volt tömegnyomor. A legjobb reklám ■ PS2-nek pedig kétségkívül a kiállított játékok minősége volt, aminek természetesen számunkra is nagy jelentősége van, lévén ■ konzol gyártója egyben a legnagyobb játékkiaadó és forgalmazó is egyben, és mint ilyen, ■ összes kiadó igyekszik igazodni az általa diktált trendekhez. Márpedig ha olyan nevekhez fognak igazodni ■ kiadók, mint a Gran Turismo 3, Final Fantasy X, vagy akár az itt bemutatott SOCOM, Ico, Jak and Daxter, akkor bizony nagyon vig napoknak nézünk elébe ■ jövőben.



▲ Ő hívott minket Jak and Daxterezni



▲ Sony Republic: "Nézz rám, itt vagyok, a legszebb, a legnagyobb..."





## PlayStation



## Drakan 2

A Drakan első része csak és kizárólag PC-re jelent meg, és kitűnő felüldülést jelentett a Tomb Raideréktól megcsömörlött ifjúságnak. Nagyon hamar szóba került a „megkonzolisítása”: először még holmi DC-s verzióról szólt a fáma, de később kiderült, hogy PS2-re készül; ráadásul nem is az első rész, hanem egy folytatás. A Surreal Software által készített programban az előző rész hősei visszatérnek: Rynn, a hosszucímű vöröske és Arok, a hosszú szárnyú vöröske (előbbi egy csini leányzó, a második meg egy bazi nagy sárkány) harcolnak a gonoszok ellen. A játék tulajdonképpen nem más, mint a Tomb Raider kardokkal és varázslatokkal, némi repkedéssel körítve (és hál'istennek kevesebb benne az ugrolós rész is). A második epizód a világbékét fenntartó Spirit Dragonok körül forog (ugyanaz, mint a NATO, csak sárkányban), ugyan is elrabolták ökléméket, ezzel egy időben pedig megindultak a északi hőmezőkről a wartokok (ugyanolyan szármalagok, mint az orkok, de így nem Tolkien-plagizálás – készítők szerint legalábbis ezzel sikerült egy teljesen eredeti világot teremteni... hát, mit mondjunk, nem sikerült), és megkezdtek a népesség szisztematikus likvidálását. Bátor hősnőnk ezt nem tűrhette télenül, magához fűtyentette hűsége hátsását, és megkezdte az ellenállást. Nyolc hatalmas vidéken (érsd pályán) küzdhetjük át magunkat, közben buzdogny irhatjuk a gonoszokat: az ellenséges sárkányokat légibálat keretében tüntethetjük el a színről, az ostoba módon nyílt terepen lézengőket felegethetjük, míg a labirintusokban Rynn kaszabolja le az ellenfeleket (utóbbibhoz tucatszín fegyver áll rendelkezésünkre). Az E3-on a mo-csárvilágok járhatuk be, és ennek grafikája bizony kicsit szegényes volt – nem érte fel a meglehetősen régi PC-s elődét (ami még 1999-ben jelent meg). Mindenesetre a régi hangulat nem tűnt el, érdemes lesz rá várni.



## Cool Boarders 2001

A Cool Boarders 2001-gyel a Sony csatlakozott a legújabb divathoz: extrém sportok minden mennyiségben! Hogy az ilyen játékok ilyen mértékű burjánzása jó-e avagy sem, azt mindenkinek magának kell eldöntenie, ám abban valószínűleg konszenzus fog kialakulni, hogy a Cool Boarders nem sok újat tesz hozzá a stílushoz. Mondhatni semmit. Vannak mindenféle „híresebbnél híresebb” versenyzők, havas pályák fákkal tarkítva, és persze sokukat trükk. Ennyi, nem több – és mindez közepes grafikával. A Sony nem ezzel a játékkal fogja meggyőzni az embereket, hogy ne GameCube-ra vagy Xbox-ra ruházzanak be.



## Okage: The Shadow King

Amikor a Final Fantasy X-öt töltött édes percek után megindultunk a Rynn stand-... és megpillantottuk az Okage... a... félrelökődése azonnal rohamra indultunk a... rekrét. 10... óra... keresztül... ami pont ott van ahhoz, hogy... feljött... az Okage... csak... pozitívumot találtunk, hogy... története egyáltalán... szó, akinek az árnyékat megszállja egy... szelleme, hogy a rabszolgájává... Stan (hogyan is hívhatnának másként egy... hamarosan... gyenge az... és... az oka, hogy... szellemek... együtt indulnak a konkurens szellemek el... A játék... stílusos anime... van egy csomó... is, de... ment az... sakkal... mint amire...

















# NEWS

## KONAMI



### ESPN National Hockey Night 2002

A sportjátékok óriási piacát vitathatatlanul az Electronic Arts uralja. A Sega "multiplatformosodásával" a helyzet valószínűleg megváltozik, és idén a Konami is mindent bevet, hogy minél nagyobb szeletet hasítson ki a tortából. Hókijátékok az ESPN-programok legjobbja volt, minden dicsőretek mértéke. A grafikával kapcsolatban annyit megjegyeztünk azért lenne – amellet, hogy a játékosok animációját nagyon megcsinálták – hogy igazán tükrözhetőnek emberek a jégen; ejnye, ez azért manapság már alapkövetelmény! A játékmenet pergő, akciódús, a kommentár nagyon profi (az ESPN tévécsatorna két bemondoja közvetít), de néha bizony még nagyon szaggatott a dolog. Meglátjuk, hogy mi sült ki belőle, nagyon jó és nagyon rossz is lehet a végleges verzió.

**A** Konami roppant sikeres üzleti évet zárt márciusban, és büszkén jelezték: a világnak, hogy eladásaik alapján a japán piac harmadik legbefolyásosabb tényezőjévé váltak, míg a független kiadók közül pedig messze az elsők. (Lehet találgatni, kik vannak az első két helyen – annyit esetleg segítünk, hogy a Sega nincs köztük.) Ennek megfelelően szintén elég méretes stand-képviseltették magukat, amelyről a cég neve mellett messzire kiállt a cég jövődicsősége: Metal Gear Solid 2. Solid Snake kalandjainak folytatása (és az abból készült trailer) a tavalyi E3 talán legnagyobb szenzációja volt, de idén – mindamellett, hogy minden tiszteletünk Kojima mesteré és csapatáé – nekünk némileg csalódást okozott. A játékból ugyanis túl sok olyat nem mutattak, amit eddig ne láttunk volna. Mindössze a trailert vágják újra, ami pár perccel hosszabb volt, és néhány új helyszínt, ellenfelet, illetve akciójelenetet tartalmazott. Ettől függetlenül minden egyes vetítésnél többszáz (80-90%-ban japán) néző szorongott, a kivettítő elletti szabad térségben – ennek végeztével pedig vizs-zamentek a gépekhez, hogy kipróbálják az első pályát tartalmazó demót, amit valószínűleg már mindegyikük csukott szemmel is végig tudott vinni. Az egyből-ként jellegzetes volt, hogy az MGS2-demót vagy tíz, óriási plazmaképernyős tévéen lehetett nyomon – ezzel szemben az iszonyú jó Silent Hill 2-t egyetlen eldugott



A Konaminál minden a Metal Gear 2-ről szól. Kivéve a kivettítőt, mert éppen a remek Silent Hill II meggy

kis 51 centis szutyokra származtatták. Persze ez abszolút nem volt baj: mivel senki se hitte volna, hogy ilyen kicsi tévén akar valamit "bemutatni" egy ekkora cég, minden nap játszhattam vele legalább fél órát, ráadásul a videóból összevágott remek trailer alatt is kényelmesen elfértem a "nézőtérén" – alkalmasint egyedül. (Amikor negyedszer néztem végig, akkor már ismertek, és a végén egyik Konami-lány meg is kérdezte tőlem, hogy nem akarok-e kicsit játszani vele, mert éppen megint szabad...) A Konami új játékaik között volt még egy helyre kis csokor az ESPN-sportjátékokból, de a legkellemesebb meglepetés az volt, hogy nem a Final Fantasy X lesz az egyetlen Square-stílusú RPG PS2-re: ha az ő "fantáziájuk" az FFX után, khm, hát nem is tűnt olyan átitúnak, de azért lényeg, hogy lesz – mi ugyanis nagyon komáljuk ám erre fel az ilyen stílusú dolgokat!



### Ephemeral Fantasia

A Konami talán nem is próbál eltaszítani az FFX-et és a Square-t az RPG-utódló – de már az is valami, hogy megpróbálják! Az Ephemeral Fantasia harcrendszere megint meggyedvi lett: a Final Fantasy ATE rendszerének, azaz a 2-1 "maszblat" rendszerének a "szélesített" változata, ahol nagy a szerepe az akciónak, hogy a karakterek a karakter, de az új karakterek (összesen 160-féle) közül több oldalról is támadhatnak. Ez nagy áttörés is tűnt – bár szó se az első Ephemeral Fantasia volt – de a karakterek szemben azért némi hátrányokkal támadtak: a karakterek nem voltak sebb, mint a Final Fantasy IX-é, azaz a kivétel a szabály. A karakterek nem voltak sebb, mint a Final Fantasy IX-é, azaz a kivétel a szabály. A karakterek nem voltak sebb, mint a Final Fantasy IX-é, azaz a kivétel a szabály.







## ESPN X Game Skateboarding

Ahogy azt előző számunk híreiben is olvashattató, a Konami megpróbálja saját pályáitól letámadni az Activisiont, "aki" jelenleg uralja az extrém sportok piacát. Gördeszkás programjuk mindenképp megéri, a mai kor követelményeinek – hűvös dőzsekkon (Burnquist volt az újként a segítségével a motion-capture készült) könnyű zenék (középpontban a fantasztikus Linkin Park) és futballpályák (közül, ősi romok és egy óceán alatti kútbólhoz) szerepének benne – még nem valószínű, hogy nagyobb sikert arat, mint a Tony Hawk 3. Ennek olyan okai vannak, mint az Activision reklámkampánya, a netes játékok iránti érdeklődés, a nagyjáték kidolgozottabb grafikája. Sebaj! Vagyis ezek minden virág, legokább lesz egy kis verseny is. A játékok egyébként még el sem kezdődtek, de a Konaminál már komolyan a folytatást.



## ESPN International Winter Games

2002-től téli olimpia lesz, ami manapság azt jelenti hozzá, hogy jégen verseljük és megvárjuk, ami ezt követi fel. A hivatalos olimpia az 2002-ig vannak Snowboard és 2002-ig olimpiájának is van PS2-re, de még semmi nem lehet róla tudni), ezért a Konami viszont nem találkozik igazi riválékkal és helyettesíti – de inkább a sportágak jelen vannak. Van itt minden, mi csak az óriás óriás műlesiklás, sifutás, bobsled, bób – mindegyik azonban a játékokban az a helyzet, amikor a játékosok a pályán a teáskannát, ami marha nagy méretű (előtte a jeget) próbálják megvalósítani, az számunkra meg az a show válnia szerint csak a snowboardos lény volt a pályán. Ez azért is olyan nagy siker, de lehet, hogy még csak a pályánál lehetőség miatt is érdemes lesz a pályán.

## Silent Scope 2: Dark Silhouette

A Silent Scope 2 első része hatalmas siker lett a játékosok között, ám csúszás miatt a DC-n és PS2-n is a bajfős játéktervezők is jelentették a Konami, hogy a japán játéktérközött még mindig meg kellene maradni a második részt összeléphetjük PS2-re is. Az első rész konzolos kiadását egy évvel később várják el – erre nem lehet panasz a japánoknál, hiszen Európát bebarangolhatjuk, hogy az a bizonyos életfontosságú csendben rákérülünk a gonosz hűvös világra. Az ilyen játékok életfontosságú a játékosok kezében a Silent Scope 2-vel egy új világ, ami a játékosok számára a játék, és a játék a játék, és a játék a játék. E fura korszak miatt nagyon nehéz volt a játék – vagyis a játék a játék, és a játék a játék, de tény, hogy az első pályán sem lehet átvergni...



## Silent Hill 2

A Silent Hill második része talán a legkellősebb csalódásúnak volt az E3-on – valami elképesztő, hogy milyen jó lesz! Alapötletében ugyan nincs semmi új (az előző részből ismerős túlélt horror sémát viszi tovább), de az egyszerűen fantasztikus, hogy mit hoztak ki belőle ■ szerzők ■ gomolygó kód, a sajátos színvilág és ■ remek megvilágítások hihetetlen jól adják át a nyomozás hangulatát, a grafikáról szintén csak szuperlatívuszokat zenghetünk, és maradjunk annyiban, hogy ■ hatalmas mennyiségű renderelt átkötő videó készítő is nyugodtan helyet kaphatnának a Squaresoft bármelyik megmozdulásában. Bár ez is még csak 70%-os készületi állapotban volt, már most látszott rajta, hogy eszméletlenül jó lesz. Hogy mennyire, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a kutya nem játszott vele, és a kiállítás utáni online beszélgetések is egymással versengve hallgattak egyen...

## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Az egyik legjobban várt PS2-játék meglehetősen kiábrándítóan szerepelt a kiállítás – továbbra sincs semmi gond vele, csak nem sok újat nyújtottak ■ Hideo Kojima által vezetett fiúk. Természetesen volt játszható MGS2 az E3-on, ám mindenki várakozását messze alulmúlta csak a ZOE dobogóban lévő (illetve minden PS2 magazin coverdiskjeként megjelent, és a legtöbbek által már régén végigjátszott) demóval lehetett próbálkozni. Ezen felül felőnként egy kivételünk is, 80%-os sztoriból semmi se derüljön ki. Láttuk a Metal Gear Ray-t, láttunk egy vörös hőlgyményt hatalmas fegyverrel, láttunk rengeteg akciót... Ahoz képest, hogy végsően közeledik a megjelenés ideje, ennél talán egy kicsivel többet is megmutathattak volna ■ játékból.





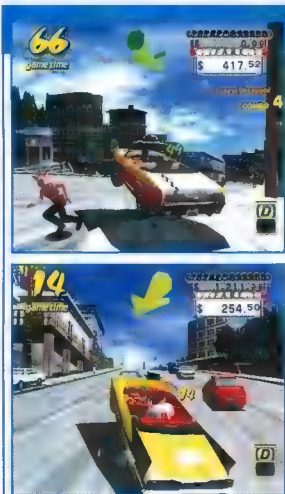
# ACCLAIM

**A**cclaimék vagy az elszigetelődés politikájának hívei, vagy pedig a médiát célozták meg ezen az E3-on: nem a kiállítói termekben vertek tanyát, hanem az emeleten foglaltak el két szobát – pont az újságírók részére fenntartott médiaközponttal szemben. Így hozzájuk tért be mindenki, aki sorban óhajtott végiglátogatni a kiállítót. Kis kutyricájukba belépve rögtön egy majd három méter széles plazmaképernyő meredt ránk, amelyen részint a játékaikból összevágott remix futott, de körülbelül óránként az egyik fejlesztő kommentárjával ■ Turok következő részének (Evolution az alcíme) trailerével ■ megismerkedhettek az arra rászoruló. Ennek legnagyobb része renderelt videó volt – hogy mit tud az engine, azt csak a néhány blinke felbukkanó tájkép volt hivatalos szemléltetni. Tette ezt elég kevés sikerrel, mert semmi nem mozgott rajta, csak a kamera pásztázott el néhány felzúszt felett. (Mondjuk azok igen jól néztek ki.) A fejlesztő nyilván az illegálisban működhetett egykor, mert valószínűleg még a boldogult emlékeztető KGB székében sem tudtak volna semmi információt kivenni belőle – még azt sem árulta el, hogy egyáltalán milyen platformra készült a dolog, mindössze a PC-t zárta ki azzal, hogy ez "egy következő generációs konzolon fut". Kösz. Mi Gamecube-ot tippelünk, figyelembe véve, hogy az

Acclaim mennyire fontosnak tartja ■ Nintendo fejlesztéseit (per pillanat hivatalosan több fejlesztést jelentettek be rá, mint maga a Nintendo). A Crazy Taxi PS2-n nem vonzott náluk különösebben nagy tömegeket, pontosabban: óránként játszott vele valaki egyet, bár igaz, hogy akkor egy órát – de hát ez már alanyi jogon is jár a játéknak. Emellett volt még egy PS2-portjuk Dreamcastról, nevezetesen az 18 Wheeler, amelyet úgy lehetett kipróbálni, mintha egy arcade gépbe ül-nél be. A Crazy Taxihoz hasonlóan tők ugyanúgy nézett ki, mint Dreamcaston, különösebben nagy energiákat tehát nem mozgósítottak ■ átültetéséhez. Borzasztó nagy csalódás volt ebben ■ állapota-ban látni a Shadowman 2-t PS2-re (a játék gyakorlatilag úgy festett, mint PSX-es elődje, különös tekintettel a háttér-re), vele ellentétben kellemes meglepetést okozott az iszonyú jól kinéző Paris-Dakar Rally, amely – ha ■ játszható kocsi-k száma-ban nem is, – de úgy grafiká-ban, mint a járgányok fizikai modelle-zésében is megközelíti a Gran Turismo 3 al-tal felléltott elalont. Mondjuk ezt annak ellenére, hogy ■ erőteljes érdeklőd-sünetől meghatódott fejlesztő (vagy egy órán keresztül játszottunk ■ játékkal és piszkáltuk a kérdéseinkkel), megajándé-kozott minket egy 300 oldalas kiadvány-nal a valódi Páris-Dakar rallyról, ami volt vagy három kiló nehéz (a nap végére

## Dave Mirra's Freestyle BMX 2

Az Acclaim és az Activision között ke-mény küzdelem zajlik: melyikük tudja el-hozni a legjobb BMX-es játékot. Az E3-só kör után a döntetlen az állás (3-3 kiállítások), a második PS2-n ■ Freestyle BMX 2 ■ menében azonban így fűz, hogy az Acclaim vesztesre áll: a Dave Mirra 2 ugyanis közel sincs versenyképes. A ■ Freestyle BMX 2 ■ bemutatult formája is így kezdte ■ Freestyle BMX 2 ■, amit látunk, újabb ■ Freestyle BMX 2 ■ sem ■ Freestyle BMX 2 ■ kezdve át nem írják az új-ból ■ Freestyle BMX 2 ■. Ez ■ Freestyle BMX 2 ■ program, hogy akár csak megközelítse a Mat ■ Freestyle BMX 2 ■, nem sokkal szebb a PSX-es válto-zatnál, a két hardver közötti ■ Freestyle BMX 2 ■ sokkal ■ Freestyle BMX 2 ■ lehetett volna ■ Freestyle BMX 2 ■. Az ■ Freestyle BMX 2 ■ gondok ( bár ezt valószínűleg meg fogják ■ Freestyle BMX 2 ■), a legjobb BMX-es játék az volt, ■ Freestyle BMX 2 ■. 1500 nál is több millió végrehajtani, még most is úgy ■ Freestyle BMX 2 ■ a legjobb pontot elérni, ha össze-vissza nyomogattuk a kormányt. Tíval figyelt-nél a program valahányszor ■ Freestyle BMX 2 ■. ■ Freestyle BMX 2 ■. ■ Freestyle BMX 2 ■. ■ Freestyle BMX 2 ■.



## Crazy Taxi

Az Acclaim nagyon jól jött ■ Crazy Taxi PS2-es jogának megvételével, hiszen a program biztos sikernek számít (az E3 után nem sokkal jelent meg ■ USA-ban, és az első héten vette is az eladási listákat). Mindent átvettek a Dreamcast-verzióból, csak néhány finomítást végeztek rajta. A négy örült sofőr két városban hurcolászhajta szerszárt áldozata-it/utasait. A játék nagyon jól sikerült konverzió, az egyik fejlesztő elmondása szerint sem-milyen körülmények között nem esik ■ képernyőfrissítés 60 frame alá, ami igencsak egye-dli a PS2-es játékok között. Ja, és a Bad Religion zenéje még mindig nagyon üt!





### Jeremy McGrath's Supercross World

A játékosok kedveltek, motorosok kedveltek, McGrath újabb játékot hozott, de ezúttal már PS2-n kerül kihozni véle. Az E3-on egy nagyon korai verzió volt kiállítva. Mindeközben úgyzsem, ha amikor megér, akkor sem volt benne sok motoros, ugyanis a legelső gőmből csak volt a leírás. Motorosunk minduntalan bostoni a fákba, ostromokba, a nagy események egy szinte értékelhetetlen volt, mindenesetre a nyitány még van...

### Shadow Man 2: Second Coming

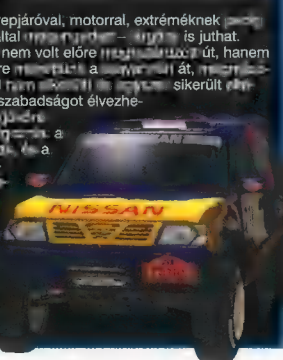
Amikor megtudtuk, hogy Mike LeRoI újabb kalandja is kint lesz az E3-on, biztosak voltunk benne, hogy első nap meglátogatjuk a...  
Acclaim kutricáját. Ez meg is történt, és úgy leddbenbentünk, ahogy azt kell...



csak ezúttal nem a pozitív dolgok túlereje, hanem ennek ellenkezője miatt. A sztori sem volt az igazi (a Grigori nevű szadista démonokat kell ellütnetünk a színről), de a látvány az, ami igazán katasztrófális volt. (A mellékelt kép csak, messze nem így nézett ki!) A büszke fejlesztők elmondása szerint továbbfejlesztették a Shadow Man motorját – arra a kérdésre, hogy miért nem írták újat, inkább nem választok. Igaz, hogy a játékélmény többet számít, mint a grafika, de ahhoz, hogy valaki PS2-n olyan játékkal játszon, aminél a PSX-es előző is néha szebb volt, senkinek sem fűlik a foga. Elnagyolt és ronda textúrák, ócska modellek – udvariasak voltunk, amikor nem kérdeztük meg a készítőket, hogy látták-e a Devil May Cry-t...

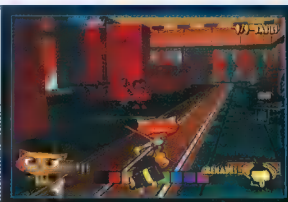
### Paris-Dakar Rally

Tökéletes meglepetés volt az Acclaim kiadványaitól. Játéka (a Crazy volt a szórakozó PC-zás után már nem kavart fel nagyon minikül) szinte el volt rejtve a kiadványban. Igaz, hogy még csak 3D-s volt, de az, hogy fizikai alatt háromszor fagyott le, az már egy még rengeteg dolgot elnyújtott bőlő, mégis fantasztikus volt. A játékban megfigyeltük a Paris-Dakar rally terepjárával, motorral, extrémének nagyon vagy most a versenyben a helyén állhat, de az is juthat (Szerencsére nem.) Nagyszerű volt, hogy nem volt előre meghatározott út, hanem bűntudat, kiváncsiság, bármilyen út vezet a célhoz, és a sikerült hirtelen minden hegyet (igaz, a motorral nem lehet felmenni), a sikerült vednünk is az őserdőben – szóval teljes szabadságot élvezhetünk. A kiadványban még messze van a játék, és a fiúknak van a min...  
Terepjáratyuk már elég szórakoztató volt. A kocsik sem sérültek el, a változatban akár por is szóródott a motoroknál, de a fizikai modellje az a főképp az, hogy most is kitűnik volt. Erősebb, hogy van a hirtelenkor (szabványos) összeszutytyos hirtelen, az elvált görgetett fát, is lehetnek a játéka. A látottak alapján mindan egy megvan...  
Nagy valószínűséggel nagyon hozzanak ki belőle az Acclaimnak fide.



### Extreme G3

A Nintendo 64-et és PC-t is megjárt Extreme G-sorozat nemsokára elérni a PS2-t is. A játék előzetesében „villámgyors” akciódús versenyzést ígértek, és legnagyobb meglepetésünkre az első kritériumnak hibátlanul megfelelt a játék, mert a program teljesen hozza a féktelen száguldas örömet. A két méter széles képernyőn legalább olyan valódi volt a játék, mint egy menet valami gyilkosabb hullámvastól. Néha egy vadabb kanyarkombináció előtt már frónkon azért fohászodunk, hogy lassújon már le a program, mert így nagyon hamar ki fogunk esni a versenyéről – hihetetlen, de az Extreme G3 sokszor túl gyors volt! A gyorsaság legnagyobb részét annak köszönhető, hogy a háttér szinte nincsenek is a játékban, a textúrák is talán már eleve csúfosak, esetleg egy-egy fa villan be a képbé, de a sebességnek köszönhetően az is csak a másodperc töredékére. Az akciódúságot sajnos még nem teszteltük, mert csak vetélytársak (és ezért fegyverek nélkül bőborhathunk; ha ezt is úgy tudják hozni, mint első ígértük, akkor bizony rengeteget fogunk játszani vele!



### Fur Fighters: Viggo's Revenge

Ha valakinek az... tele van... kis... akkor az fogja...  
zán... a Fur...  
Van... má, lárka, cicami, mackókácska...  
Az... különb... az... heverésző többiekkel szemben... ezekkel nem lehet...  
sebb sértést követően... várossukat eltöri a... áhított Viggo tábornok...  
ami meg... rendelkezik... sincs vele... kellene... mert eladásaiiban... nem az MGS2... lesz.



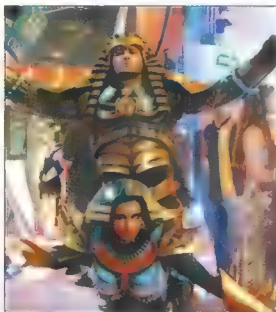
# INFOGRAMMES



## Le Mans 24 Hours

A Le Mans eredetileg a Test Drive-játékok mellékvágányának indult, ám sokkal nagyobb sikereket ért el (főként DC-n és PC-n), mint "szülője". Természetesen ezt az Infogrammes is látta, ezért bölcsen úgy döntött, hogy PS2-n is kipróbálják kizárólagos licenccüket. A kipróbálható verzió alapján azt mondhatjuk, hogy az elődökhöz tökéletesen méltó lett a játék: gyors, szép és a lehetőségekhez képest életmű. A DC-s változathoz képest 3 új – eredeti – autó, néhány új pálya, és továbbfejlesztett AI jellemző PS2-változatot. Utóbbiról mi is meggyőződhetünk, a gép ugyanis lelkiismeret-furdaltás nélkül letölti minket a pályáról, nem hagyott minket előzni és minden lehetőséges módon keresztbe tett nekünk (szerencsére egymásnak is, nem csak velünk szórakoznak). Előtünk áll az a lehetőség is, hogy 24-órát egygyéteben levezessük, szerencsére azonban ilyenkor – akárcsak a DC-s változatban – a boxban lehet menteni.

Miután szisztematikusan felvásárolja Európá legjobb kiadói, az Infogrammes lassan az öreg kontinens legnagyobb kiadójává válik (ha már meg nem tette). Ehhez mérten igen méreletes standon állították ki legújabb cuccukat, bár – egyedül a nagyok közül – ők jobbakra a PC-re fejlesztett nagygégyükait töltik az előtérbe. (Jó, szó se róla, mi is ezt tenérik, ha mi adnánk ki a Sid Meier nevével fémjelzett Civilization III-at, és Unreal 2-nél nemhogy három, de harminc egyiptomi "népviseletbe" öltöztet emberkét táncoltatnánk a látogatók előtt!) Konzolokra megjelenő játékaikból nem hozták ki PSX-re az Asterix Mega Madnesset (sebjel jövő hónapban úgysis teszteljük), viszont igen csinos választékkal álltak elő PS2-n. Ezen a platformon elég rendszeres ráálltak a sport-, és azon belül is az autósversenyes játékokra. A Le Mans 24 Hours PS2-n is hozta az egyéb platformokon megszokott – remek – formáját, és a Stuntman nevű zűzös örületlen is legalább annyit dolgozhattak, mint az azt reklámo-



▲ Amig itt bohóckodtok, Lara jól kiraideli a tombolokat!

zó, rendőrnök öltözött lánykán a szülei. Talán a kiállítás leggyakrabban fotózott babája volt, különösen amikor erősiést kapott, mert a kedves járőrtárs sem volt egy utolsó fejlesztés. Igen meglepő volt, milyen jól festett a Test Drive-sorozat legújabb tagja, ami C-64-en történt indulásának okán már olyan öreg, hogy már nem sorozamozzák... Leendő Xbox-tulajdonknek jó hír, hogy az Unreal Championship átnyomul erre a platformra is. Ugyan csak egyetlen nagyképernyős tévén mutatták be, kétségtelen, hogy E3 legtökéletesebben kidolgozott konzolos FPS-éhez volt szerencsénk.



▲ Vigyázat, már ketten vannak!



## Test Drive

A kvikvok általános véleményem, hogy a Test Drive-sorozat nem szakad meg, a kezdő okokból a sorozat mindenféle hivatalos nem pedig előzetes 7-ként. Az előző részben volt a gyűjtemény és a gyűjtemény eladási adatai alapján, az új részben vadul hirdette az új a Test Drive-sorozat valami fog kisülni a Test Drive-ban, mint az utolsó részben összesen. Az utolsó részben pedig csak megkérdezték a Turismo 3-at minden más autós a rosszul de a Test Drive-sorozat lett. A Test Drive nem lenne, akkor biztos is a Test Drive de hát így... az sem lehet, hogy minden

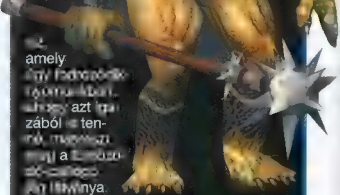




**Baldur's Gate: Dark Alliance**

A Dark Alliance (továbbcsészebb) így is, mert az eredeti Baldur's Gate-ekhez nem csak köze van a programnak), mindképpen az Interplay legnagyobb kiadója és az E3-on (már azon kívül, hogy megszélesítették, hogy éppen a Newswinter Night's Xbox-os verzióján gondolkodnak). A ték nem más, mint egy 3D-s Diablo. Mire rádásul a legjobbak kijelölt leírásait az alapjátékhoz képest újították meg. Háromféle karakter közül választhatunk: törpe, harcossal ember és áll va-rázsló, és velük kell boszorkánllunk szereitelünk. Az E3-on egy 80%-os verziót mutattak be, hogy egyébről már meg lehet látni a programot. A

Baldur's Gate: Dark Alliance (továbbcsészebb) így is, mert az eredeti Baldur's Gate-ekhez nem csak köze van a programnak), mindképpen az Interplay legnagyobb kiadója és az E3-on (már azon kívül, hogy megszélesítették, hogy éppen a Newswinter Night's Xbox-os verzióján gondolkodnak). A ték nem más, mint egy 3D-s Diablo. Mire rádásul a legjobbak kijelölt leírásait az alapjátékhoz képest újították meg. Háromféle karakter közül választhatunk: törpe, harcossal ember és áll va-rázsló, és velük kell boszorkánllunk szereitelünk. Az E3-on egy 80%-os verziót mutattak be, hogy egyébről már meg lehet látni a programot. A



amely

egy főszereplője a játékban. Amikor azt látjuk, hogy az őt tenyegében meg a Dark Alliance a közönség elé tárja.

Amikor meglátjuk – méltán – a víz közeleire, hogy szinte minden pályán történik a vízpartok közelében, ha más szempontból, akkor legalább egy boszorkány kígyó. A karakterek megismerésére ért megértem, amikor megpillantottuk az első orrát; a börtön így megismer akkor a volt mint szakállas törpe. A Dark Alliance természetesen visszahozta az AD&D-szert, ha megint a harmadik kiadás szabályait alkalmazza), a kiállítás egyik legújabbjátka volt (csak csak az a megpillantás, hogy a láthatatlanná vált lények is láthatóvá válnak, az abban állnak – így könnyű őket megismerni).



A mostani E3-on végre kiderült, hogy a legjobb PC-s szerepjátékok kiadója is észrevette ■ konzolokban rejülő üzleti lehetőséget, amelyeknek új generációja már bőven képes kielégíteni kényes grafikai igényeket. Ugy látszik, ók nem a szakmának, hanem kizárólag a médianak óhajtották bemutatni a fejlesztéseiket, mert – a Lucasartsot leszámítva – akár meg is pályázhattak volna a "legtitelmezőbb kiadó" kétéves dícsősséggel járó címét. Már külön számlát megfogalmazni is őket a nagytermetek összekötő foyosók egy félreesező zugában, ahol marcona PR-asszisztensek állták úját a játékokat rejtő szobák felé sunnyogóknak. Majd egy órát kellett várnunk, míg valami nagy hatalmú manager engedélyezte, hogy megkapjuk a belépésre jogosító pécset, és kezünkre – aztán egy másikat, amíg jött valami kísérő, akivel végre bemehtünk hozzájuk. Itt ugyanis az volt ■ mód, hogy a játékokat egy fejlesztő mutatta be az érdeklődőnek – de egyszerre mindig csak egynek. Amikor az előttünk levő végzett játékkal és a kérdéseivel, akkor jöhetünk mi. (Legalább nem volt tömeg...) Mondjuk rajtuk igyekeztek elég gyorsan tudni, ugyanis a Famitsu (igen befolyásos, a japán piacall foglalkozó angol nyelvű újság/website) egyik tollnokka következt utánuk, Grathet pedig bekává változtatták, mert a hangsúlyozott titlalom ellenséire is megpróbált fotózni. (Sebaj, eladtuk reklámfigurának ■ Konami Froggerjéhez, amiről most elfelejtünk írni, de hát ez

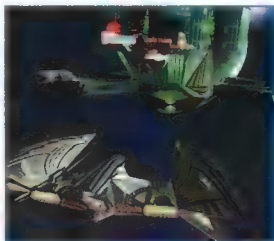
ennek a fényében már nyilván nem is meglepő). Viszont bőven megérte elviselet ■ Interplay sajátos házirendjét, mert néhány igazán kellemes nyencelajlatot rejtettek a világ elől. (Pontosabban nem is ■ „rejtetetés” az ideológó szó, sokkal inkább a „hccelés”; szép csödületet vontoz a folyosón álló kivetítőhöz ■ Dark Alliance trailerje – csak a szíve fájdulhatoz ■ hétköznapi látogatóknak, hogy nem próbálhatja ki. Haha. Ezért jobb egy magazinnál dolgozni, és nem – mondjuk – a Konami elnökeként.) Habár az enyhéen szólvá is kissé balul sikeredett PC-s Giants-konverzió szinte bizonyosan nem fog a PS2 történetének legényesebb lapjaira kerülini (EZT például nek ■ mutogatták). ■ Run Like Hell igencsak ott volt a spiccen, a Dark Alliance pedig az egyik legjobb volt, nemcsak ■ maga nemében, hanem az összes többi játék között is.



▲ Az Interplay kibontotta zászlót PS2-n is

**Star Trek: Shattered Universe**

A PS2-vel rendelkező "trek-kék" boldogok lehetnek, gépköre is hamarosan megérkeznek a klingonok, és hasonló rémségek. A Shattered Universe egy űrszimulátor akar lenni, de sajnos – a látottak alapján – nagyon amatőr módon. Az USS Excelsior körül zajló események nyomán átkerülünk egy különös univerzumba, és ■ feladatunk mindössze annyi, hogy kismillió vadászépp amortizálása után visszakérüljünk saját, jól bejáratott világunkba. Ezzel még nem is lenne sok baj, a kivitelezéssel viszont már voltak gondok: a játék pillanatilag rondább, mint ■ Starfighter volt (pedig azt sem ■ szépségéért szerettük), és a végigjáték három küldetés alapján sokkal unalmasabb is (egymás után érkeznek az ellenfelek, és le kell őket pufantani). Jó lenne, ha valamit még kitalálnának az urak, mert ebből így nem lesz kasszasiker.





## RLH

A Run Like Hell nevű szimulakra érhetetlen okokból megváltoztatták RLH-ra, viszont a program sokat fejlődött az egy évvel korábbi verziójához képest – persze az természetes is. A játékos verzió alapján a program a jelen szimulációban a World of Extermination áll legközelebb, de nem így beszél azon. Egyre új kidolgozásokba a grafikai művészet inkább ötlet alapján fejlődik. Ilyen például, hogy az ellenségeknek (a szimulációban egy asztalra állított műanyag figurákhoz hasonlítanak) az azonos típusú figurák kollektív tudata van; ez azt jelenti, hogy ha egy ellenféllel szemben elmozdít egy ellenfelelünkkel, akkor a többiek abból tanulnak: jött egy új ellenség használva bujdosást, egy lényt egy szimulációban, majd utána a többiek már egyre csak vetnek rá, ha pedig pár tárggyal fejlődéssel megdönt, akkor nem sokára erősebb példányt növesztenek a bujdosójukra. Ezzel a megoldással mindig újabb és újabb ötletek, tervek kidolgozására kényszerít minket, ami nagy-szerűen működött az RLH-ban. Amikor megjelenni, mindenképpen az első alkalomunk a játékban között. Az egyik fejlesztő elmondta, hogy tárgyalásokat folytattak a Microsofttal arról, hogy továbbra átírják a játékot Xboxra is.



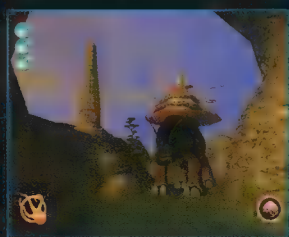
## Giants

Nagy várakozással tekintettünk a Giants elé – a PC-s verzió nagyszerű volt –, ám amit láttunk, az bizony elég kiábrándító volt. A játék grafikaiilag nem tudott felülmúlni elvárásainkhoz: csúnya volt ■ lassú. A fejlesztők is azzal kezdték a beszélgetést, hogy a grafika

még nem végleges, fogunk még rajta finomítani. Kis puhatozás után bevallották, hogy ez azt jelenti, hogy normál sebességgel fog futni a Giants – de ugyanígy fog kinézni. Hát izé, ööö, ha már a fejlesztők is a véleményükre, hogy nem álltak ■ helyzet magasztalás, amikor egy felső közép-kategóriás PC-t próbálták emulálni PS2-n, akkor ahhoz már nem sokat tudunk hozzátenni mi sem..

## Rubu Tribe

A Rubu Tribe nem hasonlít semmilyen másik játékkal, teljesen új világ volt – az alapötlet már nemrégiben is megjelent. A történet szerint a Rubu Tribe ismert már egy törzsének vezetőjét, a játék és feladatunk naponta megváltozik, és az lesz. A Rubu Tribe vezetője mindig új, hogy feltaláljon egy hatalmas törzset, valamint, hogy 200 évenként kiválassza az új vezetőt. Minden új vezető feladata az, hogy megtalálja a törzset, hogy megértesse a törzset. Nélkülük egy ilyen út alatti katasztrófa nélkül lehetetlen, minden új közösen meg kell oldani a problémát. Ha a törzset megtaláljuk, akkor a vezetővel meg kell beszélni a törzset, hogy megértesse, hogy megértesse a törzset, hogy megértesse a törzset. A fejlesztők úgy foglalkoztak a játék fejlesztésével, hogy megértesse a törzset, hogy megértesse a törzset.



minden új vezető feladata az, hogy megtalálja a törzset, hogy megértesse a törzset. Nélkülük egy ilyen út alatti katasztrófa nélkül lehetetlen, minden új közösen meg kell oldani a problémát. Ha a törzset megtaláljuk, akkor a vezetővel meg kell beszélni a törzset, hogy megértesse a törzset, hogy megértesse a törzset. A fejlesztők úgy foglalkoztak a játék fejlesztésével, hogy megértesse a törzset, hogy megértesse a törzset.



## EIDOS

### ews

### pla

100

800

900

Ahhoz képest, hogy az eddigi E3-akon az Eidos standja a kiállítás egyik legnagyobb pontjának számítot, az idei szereplésük elég visszafogottnak tűnt. Jó, persze ez nyilván annak tudható be, hogy első számú pénztermelőgépük, bizonyos Ms. Lara Croft évek óta először hiányzott (mint köztudott, moziba ment). Nélküle nem is csaptak valamit nagy felhajtást, egy közepes méretű standon bemutatott kis akciósomagukat, és kész. Mondjuk nyilván a világ legnagyobb része a Tomb Raider Next Generationre lett volna kíváncsi, de az Eidosos fiúk szerény mosollyal nem mondtak róla semmit. Sebaj, ahogy elnéztük a játékaikat, minden okuk meglelt volna a büszkeségre, hiszen talán az összes kiadó közül itt

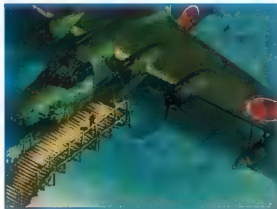
volt kiállítva a legkiagyensúlyozottabb választék. Tulajdonképpen minden egyes játékuk nagyon jó benyomást tett rák, mert igen okosan csak azt dugták az orruk alá, amit érdemes volt, még gazdaságos stádiumban álló játékokat pedig egyszerűen nem hoztak magukkal. A kiállított játékaik majd mindegyike mostanság divatos akció/kaland sémákat követte, de emellettők mondhatták maguknak a kiállítás egyik legeredetibb játékát a Herdy Gerdy "személyében". Mellesleg az Eidos-fiúk érték el házi tesztünkön a legmagasabb pontszámot, amelyben a kiállított békétúrészt teszteltük: a teszt abból állt, hogy mi történik azután, hogy a hetedik figyelmeztetés után is lefénycépezzük a "Kérjük ne fotózzon!" táblát. (A verseny különdíját egyébként egy japán hardvergyártó nyerte, akik a vad szíreñaszó hallatán egy csavarhúzóval ajándékoztak meg minket, amikor már harmadszor próbáltunk meg leszerelni a pultruktól egy Game-Boy Advance-ot, sikertelenül.)



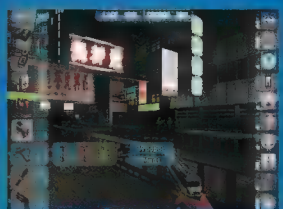
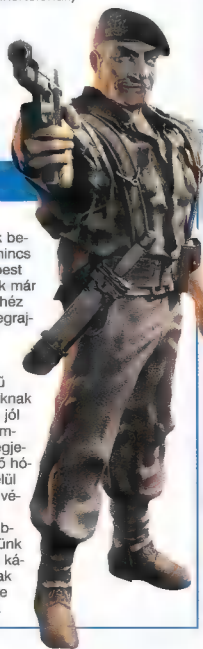
▲ Van minden, mint a mesében, csak Lara maradt igazolatlanul távol

## Commandos 2

Nehezen tudtuk elképzelni, hogy hogyan lehet a Commandos 2-t gamepaddal irányítani. Szörnyű gyanúnk beigazolódt: nehezen, körülményesen. A taktikai játékkal nincs semmi baj, kicsit még könnyítették is rajta az elődhoz képest (akik játszottak az első, csak PC-n megjelent részzel, azok már tudják, hogy a játék igen finoman szólva is irtoztasban nehéz volt). A háttérrek csodálatosak, rengeteg órát tölthettek megrajzolásukkal az alkotók; emberek kidolgozottsága viszont már hagyott kíváncsiságot maga után – hogy miért, azt nem igazán értettük, ugyanis a háttér nem poligonokból állt, ezért bőven lehetett volna szórni őket. A költéldegzett



stratégia-fanoknak mindenesetre jól fog tenni a Commandos 2 megjelenését követő hónap – körülbelül akkor fognak végezni az első pályával, továbbá anyanyelvünk legszörnyűbb káromkodásainak kétségcsintre fejlesztésével.



## Deus Ex

A tavalyi év egyik legjobb PC-s játéka vitathatatlanul a Deus Ex volt. Az akciós szerepjáték a nyomasztó jövőben játszódik, a Grey Death nevű járvány kitörésekor. A betegség terjed, az emberek hullanak, a terroristák pedig a zavarosban halásznak. Ezt megakadályozandó, az amerikai terrorista-elhárítás felválté hirtet, így kerülünk mi a képhe: ott dolgozó bátyánk bevisz minket a buliba – és a nyomozás – során eljutunk Hong-Kongba és Franciországba is. A játék igen erős szerepjáték-elemekkel van ellátva: tapasztalati pontjainkkal tudjuk JC nevű főhősünk képességeit erősíteni, rajtuk áll, hogy rakétavetővel tomboló berserkert, távcsöves puskával gyilkoló orgyilkost, vagy egy hackert faragunk-e belőle. A játék a legtöbb internetes és offline újságtól megkapta az év játéka címet: innen már csak egy állomás volt a PS2-es átírat. Nem is változtattak túl sokat (jó volt az eredetileg is!), a kezelési írták át gamepaddra, és kicsit változtattak a grafkán.

## TimeSplitter 2

Az Eidos mindvégig a TimeSplitter sikerét, azon mátergiben elkezdtek gyártani a folytatást. A grafika attól többé javult (hátférmelek), hogy jövel több poszterből épülnek fel a figurák, a hangulat azonban a régi maradt. Hogy milyen újítás lesznek a játékban, arról még nem nagyon akartak nekünk beszélni, mi mindenesetre azt kívántuk a fejlesztőket, hogy erősítsenek be single-player oldalon, az ugyanis elég csúnyus volt az elődben. Így a fejlesztőkkel a közönség nem tudott között küldözgetni, valóban hirtelké egymást, de mindig volt valami, ami nagyon leihatót tón – a TimeSplitter 2-nek ez volt az első szűfölt a standja.













### NHL Hitz 2002 (Midway)

Az NBA Hoopz után a Midwaynél ■ hoki megreformálásán is dolgozok. Az NHL Hitzben ■ igazi szabályokhoz képest talán ■■ legnagyobb változás, hogy csak négy játékos van egy csapatban (ebből egy természetesen a kapus) ettől ■ egész mecs irama felgyorsul. Egy kevés varázslatot is belekevertek a játékba a fejlesztők, ugyanis a játékosok minden harmadik góljuk után megváltoznak (ez azt jelenti, hogy beléjük csap egy villám, vagy spontán guilladással áldozattá lesznek), és ezután – egészen ■■ első bekapott gólig – felturbózza játszanak. Abból, hogy már az első mecs alatt ■■ 9:7 lett a végeredmény (és mondjuk is ki, ismét drága főszerkesztőnk maradt alul!) (Ja, mert előbb találd meg a nagy ütés gombot. De majd minőrtajr elkenem a szabót NHL 2001-ben – Drága Főszerkesztő), le-szűrhető, hogy a realitásokhoz nincs ki-mondottan sok köze a játéknak, de nagyon nagy élvezet volt viaskodni. Igen-csak figyelemre méltó, hogy ■ közönség minden tagja teljesen 3D-s, és meccs közben ki-ki ■ saját dolgával van elfoglalva: telefonál (az egyik ilyen ürge, amori a csapata gólt kapott, behajított a készülékét a pályára), eszik, veri a mellette ülőt, és ritka esetekben – szurkol.

Az Xbox hivatalos bejelentése óta az egész játékvilág attól hangos, hogy a Microsoft mennyi pénzt fektet be ■ konzoljába, amelynek reményeik szerint egy-két év múlva a PS2 komoly konkurensévé kell válnia. Lévn az idei E3-on kerültek először játszható állapotba leve játékok ■■ nagyközönség elé, ■ kiállítás legnagyobb kérdése ■ volt, hogy a leendő csatára felvonultatott játékok egyáltalán képessé teszik-e erre? Mint ■ bevezetőből már kiderült, ■ válasz – szerintünk legalábbis – egy óvatos igen. A kiállított Xbox-játékok legtöbbje kényelmesen elérte az átlag PS2-játékok által nyújtott színvonalat, de persze mindkét platformon megvoltak a saját nagyságú is. Talán a játékok stílusában volt érezhető a legnagyobb különbség: az Xbox-fejlesztők a legkevésbé sem próbálták utánozni a divatos PS2-trendeket (tegyük hozzá: há!lstennek!), sokkal inkább a nyugati izlésvilágnak próbáltak

megfelelni (leszámítva talán az egy Azurikot, de az egyébként is elég halovány volt). A játékok mindegyike még az alfa2 engine-re volt optimalizálva, viszont már a véglegesen futottak. Már amikor futottak, mert azt tegyük hozzá, hogy legrosszabb Windowsos élményeinket kezdte színtekbe juttatni, amikor az egyik Munch-demo háromszor fagyott le egy óra alatt, és utóljára a gép már nem is akarta bebootolni, mert megadta magát.

Az első találkozás a konzolhoz nyilvánvalóan a kontrolleren keresztül vezetett, aminek 90%-ban csak tapsolni tudunk. Szinte tökéletesen kézreálló és kényelmes, különös tekintettel ■ két alsó flippergombra. (Persze az lát-szik rajta, hogy ■ tervezői élmélylűten tanulmányozhatták a Dreamcast és a N64 kontrollereit). A maradék 10% sajnos ■ leggyakrabban használt akciógombok kiképzésén megy el: a bu-borék alakú gombok talán egy kicsit túl közel vannak egymáshoz, és kiképzésük miatt nehézkes egyszerre használni őket. (Talán a Sony DualShockját kihagyták ■ vizsgáladásból...) Ennyit ■ kontrollerről, most nézzük a játékokat, amelyek közül (akár-csak ■ Gamecube-nál) igyekszünk mindegyiket felsorolni, amelyet ki tudunk próbálni vagy egyáltalán láttuk futni.



■ Szép kis csapat! Ez ■ két hülye lenne az Xbox kabalaállat-kája? Egy japán inkább egy plüssmacit ajánlott volna...

### TransWorld Surfing (Infogrames)

Az Infogrames is megpróbált utána járni az extrém sportok kézzel fogható, ActionPoint, TransWorld Surfing és Snowboard mellett lesz úgymé a snowboard is) korszak legújabb minidatákupak a Surfing volt, ez pedig egy bulognak volt betudható: a játék színesebb képi világgal rendelkezik, halványan Thallitól Futball át a TransWorld Surfing és Snowboard után, ami a legújabb, ami a legújabb csinálják meg (a természet, parton áldozott pálmák, bönés leányok), hogy teljesen beleszeretünk a játékba. Kiseb ugyan-hozott volt, hogy még néhány hullám kivételése az egész szűz volt, addig mások igen-nem sűrűlt a szöveg, azaz ez csak a kiállított verzió hibája volt, de a játék így is még mindig idótöltésnek járkerik.



### Nightcaster (VR-1/Microsoft)

A Nightcaster egyike volt azon Xbox-játékoknak, amelyek nem váltottak ki ■■ ilyen reakciót az emberekből – sem ■■ sem rosszhat. Mindenki ■■-ni vele pár percet, aztán otthagyta. ■■-mi könnyebb baj nem volt vele, ■■-ni hárszó belőle mindenképpen különlegesség. Stílusát tekintve a Nightcaster egy félszó akciójáték, amelyben Gauntlet-szerű játékmennel. A táj kidolgozása nyilvánvalóan nagyobb volt (például okéart a hőláptó városka igen hangulatos sikerült) és az ellenfelek ■■ intelligenciájával sem volt ■■-nyobb baj, mégsem igazán nagy min-ker a játék. Talán ez lesz a közepes-űrű-neg diadala Xboxon.



## Galleon (Confound Factory/Interplay)

A Galleon leginkább harizgatóan pozitívuma, hogy Lara Croft kitalálása, az első Tomb Raider főszereplője, Toby Gard készítette. Ennek ellenére ez is egy külön személyből játszó akciójáték lesz, nyilván a nevezett már lassan őt elvették. A játék főhőse Rhonda Sabrier, lengeres és farkasvér, távoli területek lakatlan szigeteit felfedezője. Akbár körkörülményben valami furcsa dologra bukkan, egy titokzatos, legritkább nélkül haladó halálra. A városban hamar meg is bízzák az ismét megmentővel, és a nyomozás során hat órási szünetet kell beütnünk, amelyek egyenként 25 pályára bomlanak. A játékmunka legtöbbször a TRI-re fog összehajlani: negyven leforduló lesz benne, a harcok viszonylag kisebb szerepet szánnak. A játék kiadványát színesíti, hogy két hely is velünk tart kalandjaink során, és őket is utólag haljuk bizonyos dolgok előmozdítására (pl. egy kar meghúzója, valaki megtámadása, egy láda kinyitása). A grafikai kapzsolatok kettősek az élményünk: az egyedi designra épülő karakterek és animációk nagyon nagy vannak csinálva, de a háttérrel nem túl sok. Az alkotók mindenesetre ügyeskedtek: vannak olyanok, mint Lara bába (hát, a kitalációkat mintha nem is nehéz lenne elcsúsztatni)...



## New Legends (Infinite Machine/THQ)

A New Legends elég kellemetlen meglepetéssel szolgált számunkra: a többi Kinában játszó akciójáték ugyanis elég közepesen nézett ki. Mindkettő, a karakterek még elmentek, de a táj kidolgozottsága bizony gyótt kívánnivalókat maga után hagyott: a többi Xbox-on játékhöz képest. A programban Sun Soo haragú sár harcolt át, akinek különféle formák, és az őtől jobban ellen harcolt, igaz nem harcolt a világ. A harcok példásan volt megoldva, a világgal karal programok lehetett irányítani harcosunkat, és első körben a harcosok össze tudunk hozni kombókat (bár mondjuk az ígértes nevű chi-attack még nem volt megvalósítva, ez a harcos harcolt az egész képernyőt). Említésre méltó, hogy a videók minőségük is nagyon magas szintű minőségűek!

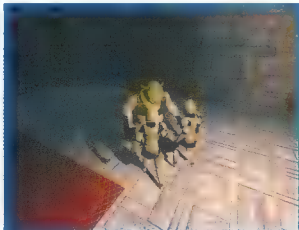
## WWF Raw Is War (Anchor/THQ)

A WWF Raw Is War egy olyan játék, mint az USA-ban, mint a baseball és az amerikai focit bemutató játékok – valószínűleg ezt hívják harcos szakadéknak. A Raw is War – bárki sem értő szemünk csak annyit bírt megmagyarázni – gyönyörű lesz; például a harcosok küzdelmei alatt például egy harcosok lesz a harcosok harca, a wrestlerek a harcosok harca, és a közönség néha néha tumbol, amikor harcosok harcolnak a harcosok harca, hogy a harcosok élhető-e, élvezetes-e nem tudunk kijelenteni, de az első évletet megvalósítva a harcosok látványából az valószínűleg. A kiállított harcosok ugyan nem volt még benne, de a készítőim a harcosok között, hogy ellenfelünk ruháját is megvalósítsuk, valamint, hogy ha kihajlítunk valakit a harcosok, akkor a harcosok rémülten menekülnek a közelből.



## Shrek (TDK Mediactive)

Shrek egy ogra. Mégpedig – valószínűleg – a világ immár legismertebb ogra. Nem csak azért, mert mi írunk róla (de azért is!), hanem mert a DreamWorks nemrég mutatta be Amerikában egy Toy Story idész rajzfilm főszerepében, és hatalmas sikerrel vált (három hét alatt 150 millió dollár bevételt hozott). A nagy Shrek-láznak hála a játék is készül róla Xbox-ra (sőt, egy GameBoys már meg is jelent). A program története közvetlenül a film eseményei után játszódik, tehát ahhoz nem sok köze van, leszámítva azt, hogy az eredeti sztori írói készítik ennek a történetét is. A roppant debil hangulat természetesen nem tűnt el. A Shrek egy humoros akciójáték, amiben különféle idióta feladatokat kell megoldanunk: kiszabadítani a hercegnőt, orvosolni egy szomorú tehén problémáját vagy megtalálni a tűzálló bárányt. Ehhez három gyever áll rendelkezésünkre: A) erőltet tüzelehet B) bégázunk bevetése (illetve kivétele) és C) A+B, amit a készítőim robbanó pukinak hívnak. Több ellenfél ellen tehát a taktika: körbefingani őket, majd egy elegáns köhíntéssel berobbantani a ködben fülladozó szerencsétleneiket. Mindehhez pazar grafika járul. A nagyközönség számára egyelőre még nem volt kipróbálható, de két szintet az igen elms fejlesztő bemutatott az éktelenül rohogó sajtónak... pompásan ökr darab lesz!









### Fuzion Frenzy (Microsoft)

A Fuzion Frenzy a Microsoft által készült egyik legpuhább megalkotás volt, ugyanis mi egy közönséges Mario Party Minni számítotunk, aminél azonban a játék sokkal több volt, egy valószínűleg mindenki számára. Csak egy pillér kell hozzá, még négy játékos, és mindig el lehet űzni vele az időt. A kiállított verzióban csak 8 játékos lehet, de lehetünk ki, a végzettség megemlékező a többi ilyen lesz. A kiállítottok is nagyon tetszett: amikor elkezdtem az E3-t, az Xbox standnál a Fuzion Frenzy játékos lettek legutóbbi játékosok. Valójában az emberek legutóbbi nem akarták abbahagyni egy más szívatását, a végén már ki kellett a játékosok, hogy engedjék el az irányítást, és fáradszék szépen...

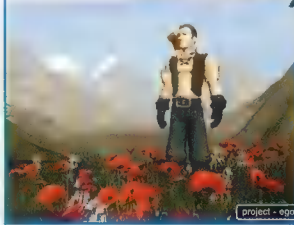


### Project Ego (Bio Blue Box/Microsoft)

Az E3 egyik legnagyobb meglepetése talán ez a játék volt. A Project Ego Peter Molyneux legújabb játéka, aki már egy éve dolgozik rajta, a legnagyobb titoktartás mellett. (Az E3-on is csak négy alkalommal mutatták be, igencsak szűk körben.) A játék alapvetően egy RPG, de van egy dolog, ami megkülönbözteti minden más szerepjátéktól (már azon kívül, hogy a grafika láttán – ami Peter szerint még csak egy nagyon korai teszterverzió – táva maradt a szánk), mégpedig az, hogy a világ él körülöttünk: karakterünk öregszik, egyre ráncosabb lesz, nő a haja (!), ha sokat vagyunk a napon, akkor lesül (!!!), ha megsebesítünk karddal egy gyereket, és újra találkozunk vele pár évvel később, akkor felnőtteként is ott van rajta a heg, ha kitaposunk egy facsemétét, akkor nem fog kinőni a fa... A játék már csak Xboxra jelenik meg (még PC-re sem), és ugyan még nagyon sok idő van hátra a megjelenéséig, a platform egyik legjobb játékaik ígérkezik.

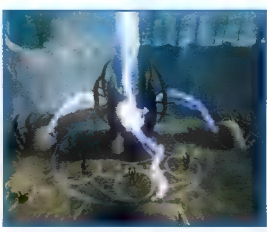
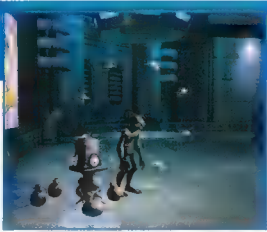
### Kakuto-X (Microsoft Japan/Microsoft)

Erőli a verekedés. Milyen még azóta nem sokat tudni, hogy legutóbb nem többet, mint ami már a Game Show-n és a Tokyo Game Show-n is kiderült – az a tény, hogy a játék nemcsak az E3-on, hanem a Virtua Fighter 4 játékosok között is megmutatták be. Az E3-on – csak egy videót mutattak be belőle, de ez alapján meg lehet mondani, hogy a játék sokkal szebbnek (vagy legalábbis szórakoztatóbbnak) tűnt, mint a Dynamix or...



### Munch's Chelypod (Oddworld Inhabitants/Microsoft)

A harmadik Oddworld-játék legalább annyi érdeklődést vonzott, mint a Halo, nagyon sokan voltak kíváncsiak rá, hogy az alkotók tudták-e hozni a már jól ismert elborult hangulatot, és a remek játékmenetet. Szerencsére igen, sőt, azt is sikerült kideríteni, hogy honnan származik a játékban szereplő töménytelen mennyiségű ökrőség: Munch fődesignere, Lorne Lanning, mi-alatt bemutatta a játékot, annyi baromságot eresztett meg, mint más három év alatt (a legjobb az volt, amikor szinkronizálta Abe-t, meg amikor elmagyarázta, hogy miért a lopakodás hangszerfektje a leghangosabb a játékban). Az E3-on játszható kis epizódban végre láthattuk, hogy milyen jó munkamegosztás alakulhat ki egy gabbit és egy mudokon között: amig Munch ellenül az ellenfél figyelmét, addig Abe betopakodhat az eddig őrzött helyszínre – 2001/4. számunkban bővebben is olvashatsz a két időtárolt.



### Airforce Delta Storm (Konami)

A Konami egyetlen kiállított Xbox-játéka – az előzetes élethű kommunikációval szöveges hírekkel átörökölt – teljesen új cade játék lett, ezért bizonyos körökben megkapta állított hozzá, ám a Delta Storm – az új kiállított – a játék menüjében mutatott a szöveges híreket. A játék nagyon hasonlít a Namco Ace Combat-hoz, a legutóbbi kiállítás meg az, hogy itt mintha részletesebb lenne a hangulat, a textúrák. A végén a játék 50 nap kap majd helyet, ezek közül egyetere még csak négy volt ki...





### Amped:

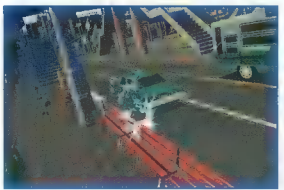
(Microsoft Salt Lake City / Microsoft)

Meglepőd volt, hogy az Amped az extrém sport játékokkal szemben a "futottak-még" kategóriába tartozik, hanem ott van a legjobban járó cím közepében. A képernyőn látszik, hogy a gólya megismerkedik a pályával, amit csak játék közben lehet felfedezni, az a fullon szabadság miatti tapasztalt érzése (a Microsoftnél bővebben az előző számunkban olvasható): amit meggyünk, amerre jól esik, semmi akadály nem áll az utunkba – kivéve persze a fákat, amelyekkel azért most sem jó frontálisan ütközni – ráadásul a pályának egy pillanat alatt bővül a tér. Az irányítás kissé furcsa volt a Tony Hawk után, de pár óra alatt beletudtunk jönni.

### Jet Set Radio Future

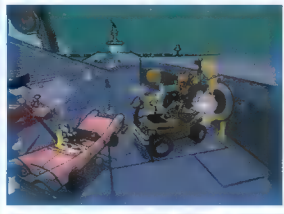
(Smilebit/Sega)

A Sega egyik elsőként megjelent Xbox-játéka a Jet Set Radio (Japánon kívül Jet Grind Radio volt a címe) második része lesz, és abból, amit eddig láttunk, legalább ugyanakkora sikert fog elérni – a karakterek a videóban egy hatalmas városban tombolnak, minden autón és korláton végigsúsznak, valamint fellökik a járókeleket. A Smilebitnek ismét sikerült egy teljesen egyedi világot teremtenie; már a játék zenéje is annyira jól sikerült, hogy biztosan megjelenik külön CD-n. A JSRF az egyik legjobban festő Sega-játék volt a kiállításon, csak az volt a baj, hogy még nem volt játszható.



### Cel Damage

(Electronic Arts)



A Cel Damage szintén nagy meglepetés volt, egyike az Electronic Arts két játszható Xbox-os játéka (a másik a Madden 2002 volt). A játék leginkább Twisted Metalhoz hasonlít, természetesen a grafikáját leszámítva – mindenféle fegyvert felvéve le kell gyálni a többieket a pályáról. Az ■ képeken is látszik, hogy ■ grafika nagyon egyedi: olyan, mintha valami kretén rajzfilmet néznénk, mégis minden poligonokból épül fel. A látogatók többségének mondjuk eléggé bejött. Mindenesetre ■ játéknak fantasztikus hangulata van, alig lehet abbahagyni az ellenfelek irtását (négy gép volt épp volt épp öszekötte).



### Azurik: Rise of Perathia

(Adrenium/Microsoft)

Az Azurik valószínűleg a legrosszabb csalódás az Xbox-fronton: a játék csúnya volt a többi Xbox-játékhoz képest. El volt rontva az irányítása, és – egyértelműen a konzolra bemutatott játékok közül – még szaggatottabb. A határáig közül a játékban kalandozhatott aki akart – szó szerint, ugyanis a játék általában a játékosok kicsit mindenki kezében volt. A májusi számunk előzetesében talán kicsit túllőttünk a célon, és túl sokat vártunk a játékra, mert akkor hatalmas bukás lesz.



### Obi-Wan

(Lucasarts)

A Lucasarts az európaiakat így nem csak egy programmal kecselteti. A Star Wars Xbox-változatát csak az Obi-Wan jelenítik meg, mégpedig a 10 éves Obi-Wan karakterével készült akciójátékkal. Sajnos ez messze nem olyan színvonalas, mint a Gamecube-os Phantom Leader, vagy a PC-es Galactic. Az Xbox-standnál nem lehetett játszani vele (csak egy rövid bemutató ment az egyik nagy kivetítőn, mindenki inkább a Star Wars-ot nézte), csak a Lucasartsnál lehetett, ha az ember megkérte tőlük. A theedi játék a Star Wars tulajdonosoktól is csak a kame-



ra volt a Phantom Leaderhez hasonló, ráadásul a grafika – a lelkendező kritikák állításával szemben – jóval mindenki számára elfogadható. A Star Wars játékokon kívül mindenki jobban járna egy Republic Leaderrel Xboxon is.



**A** E3 után mindenféle online és nyomtatott kiadvány kedvenc szóra-kozása, hogy megválasztja a különböző "leg"-eket. Igen mulatságos, hogy mindenhol teljesen más eredmények szoktak kijönni, különös tekintettel arra, amikor több platformot vesznek egy kalap alá – ha viszont valamiben esetleg egyetértés lenne, akkor az a termék tényleg szuper volt. Mivel nem szeretnénk lemaradni a világ folyásától, most hirtelen felindulásból mi is kiosztunk néhány köcsögöt (aminél kéretik ismételten figyelembe venni, hogy benyomásainkat nem végleges játékokról szerztük), majd megnézzük, hogy kiket és milyen kategóriákban jelölt a (nem-hivatalos) E3-díjra legismertebb online és nyomtatott újságok kritikusaiából álló zsüri:

#### A legjobb PS1 játék

##### 1. Alone in the Dark 4

– mert a szerzők itt már nem a maximumot hozták ki a PSX-ből, hanem többet

##### 2. X-Men Mutant Academy 2

– mert PSX veredős játék még sohasem nézett ki ilyen jól

##### 3. Harry Potter: The Sorcerer's Stone

– mert az EA nemcsak egy sikerlicenccel gazdálkodta magát, hanem tényleg remekül kinéző játékokat üttöt össze

#### A legjobb PS2 játék

##### 1. Final Fantasy X

– mert ezen egyszerűen nem lehet vita, ez tény

##### 2. Baldur's Gate: Dark Alliance

– mert oltható jó grafikaiak tettek "konzol-képessé" egy PC-s RPG-t

##### 3. Silent Hill 2

– mert a grafikát olyan iszonyú jól használták hangulati elemként

##### 4. Devil May Cry

– mert a legdivatosabb PS2-trendből ez hozta ki a legtöbbet

##### 5. Jak and Daxter

– mert ezt a játékot már csak a grafikája miatt is képtelenség nem szeretni

##### 6. RLH

– mert utat mutat, hogy merre fejlődhet tovább egy kissé elkopottatott játéktípus

##### 7. Herdy Gerdy

– mert a grafika és a játék is teljesen egyedi

##### 8. Ace Combat 4

– mert így kell kinéznie egy PS2-akció-játéknak, ha el akarja hitetni magáról, hogy ő szimulátor

##### 9. Tony Hawk's Pro Skater 3

– mert LaWMaN megsértődik

##### 10. Legion: Legend of Excalibur

– mert nem viccből játszottunk vele másfél órát

##### +1 Metal Gear Solid 2 és GT3

– mert nem szeretnénk, ha elsőpörne bennünket a népharag...

#### A leggyengébb PS2 játék:

##### 1. Robocop

– mert nem volt még egy játék, aminek minden része ilyen gyenge lett volna

##### 2. Mumzy's Revenge

– mert a Robocop még ennél is gyengébb volt

##### 3. Shadowman 2: Second Coming

– mert majdnem teljesen úgy nézett ki PS2-n, mint az elődje PSX-en

##### 4. Bloody Roar 3

– mert egy PS2 veredős játék nem lehet ennyire ronda

##### 5. Frequency

– mert egy ilyen játék csak a japánoknak eladható

##### +1 Okage: The Shadow King

– mert nem értjük, hogy miért felejt el valaki azonnal RPG-t írni, mihelyt otthagya a Square-t...

#### A legjobb Xbox játék

##### 1. Munch's Oddysee

– mert valami akkora éktelen ökörség az egész, hogy az megér egy díjat

##### 2. Halo (1 játékkal)

– mert ilyen mélységű és színvonalú akciójáték eleddig még nem született

##### 3. Project Gotham Racing

– mert minden tekintetben ugyanolyan etalonként fog szolgálni az Xboxos autóversenyek számára, mint a Gran Turismo 3 PS2-n

##### 4. Unreal Championship

– mert megmutatta, hogy a klasszikus FPS-eknek nem csak PC-n van létjogosultsága

##### 5. Blood Wake

– mert ilyen szintű fizikai modellezést, ilyen gyönyörű vízeffektet és ilyen rohadt nehéz játékot még nem pípáltunk

##### Citromdíj: Obi-wan és Azurik

– mert hirtelen nem tudjuk eldönteni, hogy ha Xboxunk lenne, melyikkel szeretnénk kevésbé játszani

#### A legjobb Gamecube játék

##### 1. SW: Rogue Squadron 2

– mert valami elképesztő, hogy jobban nézett ki a villámgyorsan futó játék, mint maga a film

##### 2. Eternal Darkness

– mert megmutatta, hogy nemcsak a fiataloknak szóló akciójátékoknak van jövője ■ Játékkockán

##### 3. Luigi's Mansion

– mert Mario díszes kompániájának szereplésével csak jó játék van

##### Citromdíj: Waverace

– mert legálább olyan gyenge, mint amennyire jó az elődje volt N64-en

#### Nem-hivatalos E3-díj jelöltek:

##### A legjobb konzolos játék:

- Devil May Cry (PS2)
- MGS2: Sons of Liberty (PS2)
- Munch's Oddysee (Xbox)
- SW: Rogue Squadron 2 (Gamecube)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

##### A legjobb akció/kaland játék:

- Devil May Cry (PS2)
- Jak and Daxter (PS2)
- Munch's Oddysee (Xbox)
- Luigi's Mansion (Gamecube)
- MGS2: Sons of Liberty (PS2)
- Silent Hill 2 (PS2)

##### A legjobb versenyjáték:

- Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)
- Motor City Online (PC)
- Project Gotham Racing (Xbox)
- WaveRace Blue Storm (Gamecube)
- Wipeout Fusion (PS2)

##### A legjobb veredős játék:

- Bloody Roar 3 (PS2)
- Capcom vs. SNK 2 (PS2)
- Super Smash Bros. (Gamecube)
- Super Street Fighter II TR (GBA)
- UFC: Tapout (Xbox)

##### A legjobb konzol hardver:

- Logitech GT Force kormány (PS2)
- Microsoft Xbox
- Nintendo Game Boy Advance
- Nintendo GAMECUBE
- Nintendo GAMECUBE Gamepad

Az eredményhirdetés június 18-án lesz, amire következő számunkban visszatérünk.

Hahó, mindjárt következnek az új havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt”).

# PLAYTEST

## Grafika:

A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.








## Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufónikusabb pániók különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk észirányú érzéseinket a matamatika nyelvén kifejezni.

## Érték:

Ez pedig már új ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajtsuk, avagy hány hálaleadó imádságot rebegünk a készítőinek.

## Infók:

-  Ennyi játékos egyidejűleg játszhat
-  DualShocket támogat (PS)
-  PAL verziónál teszteltük?
-  Memóriakártya szükséges
-  Kormányt támogat
-  Vibráció Pack-et támogat (DC)
-  Rumble Pack-et támogat (XBOX)
-  Fényjelzőt támogat

GRAFIKA  92 %

HANG  87 %

ÉRTÉK  83 %



## Tartalom

Panzer Front (PS) . . . . .	.44	California Watersports (PS) . . . . .	.64
Gotham City Racer (PS) . . . . .	.48	Kart Challenge (PS) . . . . .	.65
The Land Before Time:		Dark Cloud (PS2) . . . . .	.66
Great Valley Racing Adventure . .	.50	Bouncer (PS2) . . . . .	.70
MTV Sports:		Star Wars: Super	
T.J. Lavirs Ultimate BMX (PS) . . .	.52	Bombad Racing (PS2) . . . . .	.74
Harvest Moon (PS) . . . . .	.54	Extermination (PS2) . . . . .	.76
Army Men: Omega Soldier (PS) . .	.56	Confidential Mission (DC) . . . . .	.78
European Superleague (PS) . . . .	.58	Exhibition of Speed (DC) . . . . .	.80
Mat Hoffmar's Pro BMX (PS) . . .	.60	Coaster Works (DC) . . . . .	.83
Dave Mirra Freestyle BMX:		Sno-Cross	
Maximum Remix (PS) . . . . .	.62	Championship Racing (DC) . . . . .	.84
Roland Garros		Worms World Party (DC) . . . . .	.86
French Open 2001 (PS) . . . . .	.63		



Tank Turismo

# PANZER FRONT

Típus	Stratégia-szimulátor
Kiadó	JVC
Fejlesztő	www.jvc.com
Megjelenés	2001. április (AL)

**H**ál' istennek, nem vált általánossá a PS2 megjelenésével a kiadók oly gyakran tapasztalható PSX-et temető viselkedése. Legatálibb egy biztosan akad, aki komolyan veszi még a PlayStationt, és nem áll belé energiát fektetni.

Konkréten a JVC-ről beszélünk, aki bő egy hónappal ezelőtt dobta piacra legújabb játékát, a Panzer Frontot, amely példaértékű színvonalat képvisel a kortárs, finoman fogalmazva, nem túl igényes PSX-es programok tengerében. Fejlesztői munkáját a II. világ-háború alig különbözik a már két éve létező Dreamcastos verziótól.

A Panzer Front a kiadó korábbi játékához, a Submarine Commanderhez hasonlóan szintén a háborús témát karolja fel, csak éppen nem a képzelt jövőbe, hanem a képzelt múltba kalauzolt minket. Az USA, Németország, illetve a Szovjetunió képviselétében a II. világ-háború fiktiiv és valós csatáit vívhatjuk meg ugyancsak fiktiiv és valós tankokkal. Az összesen 25 küldetést 38 különböző típussal játszhatjuk végig, akár a kedvünk szerint módosítva a résztvevőkön. Mindezt három különböző nehézségi szinten, ami azt jelenti, hogy a legkönnyebben, a zöldfűlűn (Rookie) hamar, a legnehezebben, az áson (Ace) pedig szinte azonnal ártalmatlanná tesznek minket, ha nem vagyunk elég óvatosak. A fejlesztők ugyanis a tankcsatákban érezhetően a legrealitásabb simulációt tűzték ki célul

## ARMATÚRA

Harci egységeink kétféle nagy kategóriába tartoznak, a főszerepet kapott mo-

torizált erők mellett jelen vannak gyalogosok is. Az ellenséges erőknél még bunkerek és tankelhárító ágyúk is teljesítenek szolgálatot, egyáltalán nem középszerű eredménnyel.

Tankjaink méretük, páncélozottságuk, sebességük és természetesen löveg-tornyuk kalibere alapján jellemezhetők. A vastagabb páncéltzatú, nagy tüzeirejú típusok (mint pl. a Jagdtiger) általában ormótlanok és sebességük még egy tisztességes csigának is szegyenére válna. A fúrge, kis kaliberű ágyúval bíró tankok (pl. a Sherman) viszont egy találattól is az örök vadászmezőre garázdálkodnak tovább. A nagy gépek könnyű célpontok, ám a kisebbek általában gyengébb fegyverzettel rendelkeznek, így velük sem pofonegyszerű a küzdelem. Ezen kívül a páncéltzat szöge és vastagsága az egyes típusokon belül is eltérő a különböző oldalakon, még jobban érzékeltetve a tankok egyediségét. Tuti recept nincs, ám mivel 38 féle tankkal bolyonghatunk, remélhetőleg mindenki megéli majd a zsánert.

Gyalogosaink mozgékony, ámde feltehetően sérülékeny egységek, de szerencsére, ez a másik oldal erőivel is így van. Jelentőségük elsősorban a feldejtésben és a galád ellen szemmel tartásában rejlik.

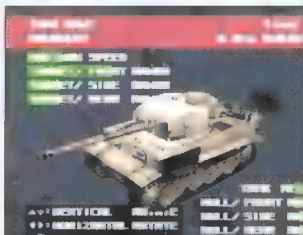
A tankelhárító lövegek parancsnoki létünk legbosszantóbb figurái. Féltelmetesen messzire hordanak, és gyakorlatilag egyetlen lövéssel füstölgő roncsot csinálnak járműveinkből. Ráadásul nem olyan könnyű kiszűrni őket a tájból, egyedüli gyengeségük, hogy nem mobilizálhatók, ezért igyekezzünk őket minél hamarabb felfedezni a gyalogos csapatokkal.

## Fegyverzet

Tankjaink fegyverzete típusonként változó kiserelésű és hatékonyságú. Amennyiben nem zöldfűlűként építgetjük karrierünket, még van képe el is fogyni, úgyhogy igen takarékosan kell vele bánnunk. Alapvetően három különböző fegyver szolgálat eszközül a fe-



▲ Az orosz csodafegyver, a motorizált kukta igencsak nagy riadalmat keltett a németek soraiban...



▲ Hmm... Kemény diónak tűnik



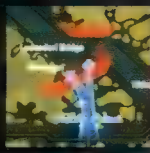
▲ ■ ■ ■ mondta, hogy csak a repülőgép lehet sugárhajtású?



**7 March 1945, Ludendorff Bridge**

Explosive has struck bridge across the Rhine!

Suppress the Luftwaffe from Germany and destroy enemy units on the ground!



▲ A hid [ ] is túl messze [ ] nagyon [ ]



▲ Fúj, milyen tömény szmog van errefelé!

**BARÁTOK KÖZT**

Panzer Front	-
Shellshock	-
World Destruction League: Thunder tanks	-

délzetén, ■ takarékoskodás kedvéért elsősorban a rá leginkább érzékeny egységre nyissunk velük tüzet.

A tankok ellen leginkább a páncéltörő töltények (AP, APRC) hatékonyak, elsősorban a vékonyabb páncéltüzetű, sérülékenyebb részekben (pl. a torony). Mivel a tankok eltérő szögben és vastagságban borítottak acéllal, így mindig egy más ponton van kiszolgáltatva az ajándékküldeményeknek. A tankelhárító lövegek és a bunkerek viszont ■ nagy detonációjú bombákat viselnek rosszul (High explosive, Heat), hátrányuk, hogy eredményes alkalmazásukhoz ívből kell letenni a beásott barátaink közelébe. A gyalogságot mind bombákkal, mind a fedélzeti gépfegyverekkel ritkíthatjuk, véges muníció esetén értelemszerűen ■ utóbbival. Általában elég nehéz leszedni őket, mivel ők is tisztában vannak merőben kevés acélt tartalmazó öltözékük hátulütőivel, így folyamatos mozgással, és hasaravágással igyekeznek – többnyire eredményesen – kijátszani lassúságunkat.

Végül, néhány tank – elsősorban a német Pz-széria tagjai – füstbombákkal is fel van szerelve. A pálya tetszés szerinti pontjára löve sűrű füstfelleg borítja a tájra. Tankunk és az ellenség közé löve alapvetően védelmünket szolgálja, ám meglehetősen kétlú kártnak bizonyulhat, hiszen nemcsak minket, hanem az ellent is jótékony ködbe borítja. Talán ■ manőverezés során vehetjük valami hasznát, bár effektivitása elég kétséges.



**Te jó ég, ellőtték ■ kormányt!**  
Hát, igen, elérkeztünk a program egyik legbonyolultabb részéhez, az irá-

nyíthatshoz. A készítőik ugyanis mindent elkövettek, hogy a Panzer Front minél jobban valószerű legyen, egy tankot pedig gyakorlatilag teljesen más stílusban kell vezetni, mint egy mezei személygépkocsit. A már említett három nehézségi fokozattól függően válogathatunk négy billentyűkiállítás között, értelemszerűen ■ veteránon és az ászon ■ bonyolultabbak, míg ■ zöldfülű szinten az egyszerűsítettekbekezték favorizáltak.

A realisztikus irányítás járművünk legjellegzetesebb tulajdonságaira épít, azaz ■ lánctalpakra és ■ körbefordítható lövegtoronyra. Lánctalpak ugyanis nem igazán teszik lehetővé ■ kereken gumuló gépekhez hasonló kormányzást, viszont megvan az a jó tulajdonságuk, hogy akár eltelíteties irányba is hajthatók.

A fizika törvényeinek megfelelően lankunk eleje arra az oldalra fog kanyarodni, amerre kisebb ■ előre mutató hajtóerő. Így tehát a bal oldali lánctalp előre indítása jobbra, a jobb oldali balra fordítja masinánkat, persze még gyorsabban és kisebb ívből, ha közben ■ másik oldal hátrafelé hajtásával rásegítünk. Mindkét heryiótlop azonos irányba való egyenlő meghajtása egyenesen előre vagy hátra irányuló mozgást produkál, igényünk szerint. A leírva elég bonyolultnak tűnő haladási ennek ellenére nem olyan nehéz megtanulni, mint ahogy első pillantásra tűnik, csak rengetegre kell gyakorolni, mert ■ harcmezőn nem igen lesz időnk gondolkodni rajta. Tovább színezi a képet, hogy sebességi fokozatunkat is saját magunknak állít-

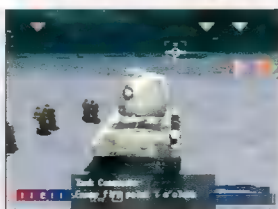
hatjuk, ha már nem jelent kihívást a pályán elhavigálni.  
A lövegtorony hazs-

nálat a külön figyelmet kíván, mivel a környezetünk ■ neki megfelelő kameraillesztésből láthatjuk, és így egyáltalán nem biztos, hogy menet közben kiszűrjük ■ hátunk mögé settenkedő ellenségeket. (Az egyszerűsített gombkiállításban ezert is mutat mindig ■ menetirányba.) Felderítés, vagy a célpont megközelítése közben célszerű nekünk is menetirányban tartani, hogy pontosan kilágozadjunk rosszakaróink helyzetét illetően.

A torony rendeltetéseszerű használatát természetesen külön felebarátink szisztematikus megsemmisítése, lehetőleg minél nagyobb találati pontossággal és gyorsasággal. Sajnos külső nézetből nem lehet tüzet nyitni, viszont a távcsövönkel belülről kuksziva gyakran igen könnyedén elslukunk célpontjaink felett, különösen, ha ehhez a terop is „kedvező”. (Erdő, füstbomba, téli táj stb.) Az egységek célbavétele pedig már-már művészetnek is nevezhető, még magának Tell Vilmosnak is becsületére vána. A tankok műszerezettsége ugyanis a kornak megfelelő, és akkoriban cseppet sem meglepő



▲ Pedig ■ KRESZ szerint a hátsó lámpáknak kellene vörösnek lenniük...



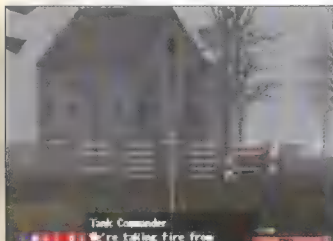
▲ Mindenáron ■ számolnunk azzal az agresszív bunkerrel!



▲ Hm. Úgy tűnik, most ■ bunker számolt gyorsabban...



módon még nem volt divat a fedélzeti számítógép, így a távolság korrekcióját fejben kell beleszámítanunk a röppálya ívébe. Ez önmagában még nem egy óriási feladat, azonban ne feledkezzünk meg arról, hogy a fentebb nevezett úriemberrel szemben mi nem békésen üldögélő almákra nyitunk tüzet, hanem felfegyverzett és motorizált ellenfelekre, akik ezeket el nem ítéhető módon használni is fogják, és kímánoverezik gondosan elhelyezett lövéseinket. Az sem segíti túlságosan az áldozatos munkánkat, hogy a minket ért találatok erejétől egész tankunk beleremeg, általában pont akkor, amikor már nagy veszélyeség árán precízen beállítottuk agyunkat. Pedig célozni érdemes megtanulni, mert bár páncélozott gépszeronyt vezetünk, gyakran nem lesz alkalmunk egymás után kétszer tüzet nyitni, pláne ha nincs mivel,



▲ Fura egy szerzet e házörző



▲ Gyermekeim! A stratégia az, hogy menjetek és győzzetek!

ugyanis a választógot leginkább modellező beállítás szerint (ász fokozaton) egy idő után elfogy a munió, csak a könnyített szinteken lehet a végtelenségig puffogatni.

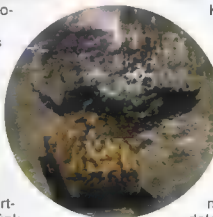
### Egyedül nem megy!

Balgaság lenne azt hinnünk, hogy hernyótalpas kedvenceink nem éppen egyszerű irányításának elsajátításával máris túl vagyunk a játék nehezen. Bár egyre inkább közhiedelemmé válik a magányos hősök mítosza, nyugodjunk bele, hogy ők csak a szovjet és amerikai filmekben hatékonyak. A való világban sajnós a partizánkodásnak komoly következményei vannak, a magánakciókat folytatók hamar forrónak érezhetik a talajt a lábuk alatt (vagy sokkal inkább: hidegnek maguk felett). Értethető okokból ezért seregünk térben és időben egyaránt összehangolt harcmozdulataira lesz szükségünk a földi siralomvölgyben maradás-hoz.

Hadműveleteink megtervezéséhez és szükség szerinti korrigálásához a csatateret részleteiben ábrázoló térkép áll rendelkezésünkre, amelyen a terep-akadályokon kívül a saját, valamint a már felfedezett ellenséges egységek egyaránt fel vannak tüntetve. Hasznosságát lehetetlen túlhangsúlyozni, ugyanis nem csupán a tájékozódást hivatott szolgálni (bár az is meglehető-

sen alapvető szükséglet), hanem segítségével irányíthatjuk is az alánk rendelt alakulatokat, így kétszeresen is nélkülözhetetlen a pusztító túlélésért folytatott kemény harcban.

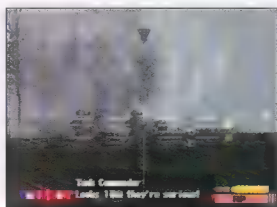
E virtuális terepszatlon betekintést nyerhetünk a csata aktuális állásába, leellenőrizhetjük egységeink állapotát, ne adj' isten, kiélhetjük utasítógó hajlaimainkat. A lassan már kötelező szabály szerint vörös szín a gaz ellent szimbolizálja, míg zöld és kék színben a dicső ügyért küzdő haderő pompázik, a egyszerű szürke pedig a semleges álláspontú, azaz a ronccsa lőtt tankokat jelenti. Elsősorban a hazai pálya kék harcosai alkotják stratégiai lépéseink legfőbb bázisát, ugyanis ők tartoznak közvetlen parancsnokságunk alá.



Kijelölve beosztottjainkat, tetszés szerint megszabhatjuk útírányukat, lövethetjük velük a térékégy kiválasztott pontjait, esetleg bevédehetünk velük egy kulcsfontosságúnak vélt pozíciót. Saját tankunkra kattintva felvethetjük velük a rendelkezésünkre álló négy lehetőségből a küzedelemnek logikailag legjobbban megfelelő formációt, vagy

lekérdezhetjük páncélatunk állapotát. Az első lejtátszó nem gyakorló küldetés után tapasztalni fogjuk, hogy a műveletek minél gyakoribb alkalmazása döntő fontossággal bír a harc végkiemetele szempontjából. A készítő legálábbis gondoskodtak néhány aprócska mozzanatról, amely kétségkívül élletszerűvé és pont emiatt különösen izgalmassá varázsolja a játékot. Elősként rögtön megemlíthetjük, hogy bár a II világháborúban nem harcolt tankok szerepeltetése kissé rontja a történelmi szavahihetőséget, arra szemmel láthatóan nagyon is ügyeltek, hogy műholdak például ne legyenek jelen.

Pontosabban szemmel nem láthatóan, mert csak azon ellenségek pozícióját tudhatjuk meg térképünkön, amelyeket pillanatnyilag észlelnek szövegségeink – a többit sajna nem. Könnyen elképzelhető, hogy kicsoda galibát képes okozni egy fedezék mögött sunyigubbasztó tank, vagy ami sokkal rosszabb, egy tankelhárító löveg. Csak jó szerencse kérdése, ha csak a felzakaszunkat veszítjük el, mire felocsúdnánk. Az értelmetlen veszteségek elkerülése érdekében tehát érdemes (ha



▲ Ahogy a mellékelt ábrán látható, katonánk többsége erős dohányos

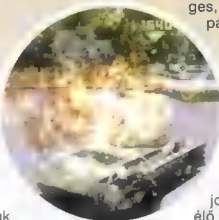


▲ "Isa pur és chomu vogymuk..."

nem kötelező) felderíteni a terepet, mielőtt áthaladnánk rajta. Erre ideálisak a gyalogosok és a gyors, könnyű tankok, utóbbiakat sebességük, előbbieket kis méretük miatt fogják kisebb valószínűséggel elkaszálni.

A harci taktika második, ám nem kevésbé lényeges eleme a csapatok szervezése, és a megfelelő formáció meghatározása.

A több irányból támadó erő könnyedén szétzilálhatja a szembenálló vonalakat, ugyanakkor meg is osztja a tüzerőt, ami a sajátunkat legalább ekkora mértékben sérülékennyé teheti. Ha túl kevés az egységünk, vagy csak szimplán nem kívánjuk elosztani őket, akkor variálhatunk formáció megadásával is. Négyféle alakzatban követik tankunkat beosztottjaink: oszlopban, ékben, szétosztva, vagy vonalban. A szellős alakzatban támadó gyors alakzataink első-



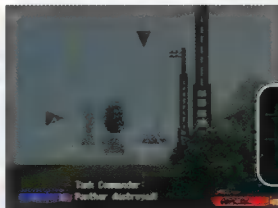
sorban nagy tűzerjű ellenféllel (pl. tankelhárító löveg) szemben hatékonyak, míg az éket pont egy széthúzott arcvonal ellen használhatjuk sikerrel. A menetszlop és a lineáris vonal az elsősorú támadáshoz, valamint az oldalról való védekezéshez szükséges, ha nagy kaliberű és páncéltűzű, bár lassú gépeknek parancsotunk. Végül a tisztogatás sorrendje sem mindegy, ha nem is a győzelem, de a veszteségek mérséklése miatt.

Amennyiben csökkenő tüzerő szerint haladva szenderítjük jobblietre tévedésben élő embertársaink járműveit, úgy a potenciális gyilkosainkat már az elején kiiktatva megvédehetjük magunkat a felesleges pontvesztéstől.

### Hurrá!

A játék izgalmas, pergő ritmusa mellett a konzol képességeit bámulatos mélységekben kiaknázott grafikai megoldások sem maradhatnak szó nélkül. A tankok és a terep textúrája annyira élethű, hogy egyáltalán nem csodálatra méltó, hogy néha egy kicsit lelassul a képrfrissítés. Talán egyedüli szépség-hibája, hogy a megrongált házak textúrája találat közben sérül, majd ismét újra épésben áll. De ez semmiképp nem olyan súlyos, hogy túl zavaró legyen, hiszen a hangulat varázsaiba belefeledkezve hamarosan észre sem vesszük. Az egyes nemzetekhez passzoló zenéért viszont újabb piros pont jár, a stratégiai vonulat parádés megírásáról már nem is szóva. Remélhetőleg látjuk még a folytatását is...

Lysergize



▲ Nem is tudtam, hogy a német tankok már repülni is tudnak



▲ Na, erről beszéltem! Berlinben folyton eltévedek



▲ Fák, napsütés... Igazi kirándulóioldi!



▲ Modern idők zenéje: M1 vs. T-80

### ÖSSZEFOGLALÓ

A JVC egy hónapja megjelent programja, a Panzer Front ez év talán egyik legigényesebben kidolgozott PSX-es stratégiai-szimulációs játéka. A konzol diszkrét, való grafika, apas taktikai gondolkodást igénylő feladatai és nem utolsósorban hihetetlen hangulata miatt méltán javasolható a hóbórus játékok kedvelői számára.

### POSITÍVUM

- igényesen kidolgozott grafika
- 38féle tank
- kemény nehézségi színvonal
- élethű szimuláció
- nagyon jól kitalált, a nemzetekhez passzoló zene

### NEGATÍVUM

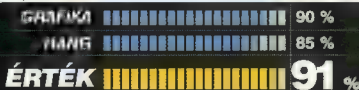
- kicsit lassú
- irányítás meglehetősen bonyolult
- nehézkesen változik a kameraállás



▲ Menjünk, szedjünk egy kis paradicsomot!



▲ Ha nincs kéznél fejsze, még nem kell lemondani a tüzelőről!



Velorex-racing adventure

# BATMAN GOTHAM CITY RACER



Tipus	Versenyt/Aktió
Fejlesztő	Ubisoft
Megjelenés	2001. április 19. 19. (PAL)

**M**indörökké Batman. Vagy inkább Batman mindörökké? Ugy látzik, derék denevér barátunk figurája folyamatos népszerűségnek örvend a különféle szórakoztató ipáragyban. Azt ugyan jelen pillanatban nem tudom, hogy a Batman-legendát szereték volna egy kicsit újra felmutatni a program segítségével, vagy a népszerű hősnék kellene segíteni a game eladásában, de akárhogy is van, a név úgy látszik, nem mindenkit kötelez. A mostani produktum ugyanis kissé vérszegényre sikerült, mégpedig több fronton is.

Adva van ugye Gotham City, mely – mint köztudott – a bűn és a fertő város. A világ sötéredékének és bűnözőinek gyűjtőhelye is, ahol a legkönyebb feljutni az alvilági szármárletrán – de ugyanolyan gyorsan el is lehet tűnni örökre... A polgármester és a karhatalom tehetetlen, képtelen gátat szabni a bűnnek. E sötét áradat ellen nem sokan merik felvenni harcot, de a derék Bruce Wayne nem rest, s az igazság szinte egyetlen védelmezőjeként (na jó, akad még néhány társa) megpróbál rendet tenni szétmetropoliszában, bár csatájuk a tengernyi bűntevővel szemben igen csak szelmatomharcnak tűnik...

Ez esetben azonban

nem kiemelkedő testi adottságai révén kell mőrsre tanítani a negatív szereplőket, hanem a Batmobil irányításában kell jelleskedni. Ha mindenképpen hasonlítani kéne a produktumot valamihez, akkor azt mondanám: képzeljük el a Drivert, egybeszőve a Denevér-ember legendájával. Ugyanis a küldetések alatt célunk nem egyéb, mint a megadott idő alatt eljutni a térkép egyik pontjára a többi. Sajnos, ez itt – ellentétben a Driver-rel – elég unalmas és fantáziátlan.

Kétféle módon is megpróbálhatunk rendet tenni eme lepratelepen. Az első lehetőség a hangzatos Adventure módot takarja. Ez egy negyven küldetésből álló campaign, melyet teljesítve hősünk a jól végzett munka örömeivel hazatérhet, s felfüggesztheti városvédő szerepét – legálább 10 percre...

A küldetések előtt mindig kapunk egy teljesítendő célt, valamint – igen sokszor animáció képeben – megkapjuk a beélést segítő háttér-információkat is. Ez után jön az adrenalin-pumpáló akció... már amennyiben 4-6 éves klapceok vagyunk. Ezen életkor felett ugyanis heveny ájsítózásra készítet a játék. Az még hagyján, hogy a város a szürke minden árnyalatában pompázik – de a többi szín valahogy nem képviselteti magát a palettából. A figurák és tereptárgyak láttán sem fogja senki a állat keresgetni a padlón. Erre aztán még a "kihívás" is rátesz egy lapáttal: induljunk el, s keressük meg a célt – na jó, néha még lövöldözhetünk is egy picikét.

Minden feladatra megszabott idő áll rendelkezésünkre. Ennek mennyisége (ideális esetben) elég ahhoz,

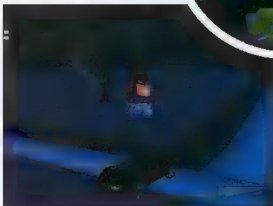
hogy teljesítsük a missziót – már amennyiben tudjuk, merre kell pontosan menni. Ez azonban általában csak akkor igaz, ha követnünk kell egy járművet. Különben csak egy nyíl jelzi a képernyő tetején, milyen irányban található eléri kívánt helyszín, a többi rajtunk múlik. Helyzetünket könnyítik az utakon előszóra található óra-ikonok, amelyek szürke szabott időlimítünket bővítik kisse. Rajtuk kívül az üldözés során össze gyűjtött sérüléseket tudjuk még orvosolni erre szolgáló tárgyakkal.

Persze, egy sima versenyzős-üldözős játék még nem elegendé ki a Batman-fanok akció-éhségét. A "hagyomány" is megköveteli, hogy bűnüldöző barátunk felfegyverezett járgányokkal erediene a sötét lelkületű ellen nyomába. Két-két fegyvert vehetünk be az előtűnik, illetve megöztünk virgonckodó gazfikok ellen.

A másik egyéni játékmód a Patrol nevet nyerte el. Ebben az általunk megadott idő alatt, nekünk szimpatikus járgányt kiválasztva kell minél több törvénytengő hatástalanítanunk. Miután lekegygett az óra, teljesítményünk kiértékelésre kerül egy száncélkos érték formájában.

A kétjátékos mód hasonló az előbb említett órjáratózáshoz, csak itt az ellen irányítást nem a gép, hanem egy felebarátunk látja el. Természetesen nem lehetünk mindketten batmanok, egyik félnek mindenképpen valami negatív személyt kell megpróbálni sikerre vinni (néha nekik is lehet ünnepnap).

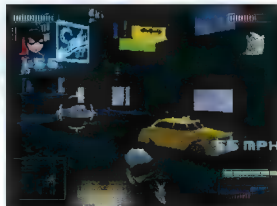
Az irányítás és a kezelés nem igazán nevezhető szimulátor-nehezégűnek, egy az egyben az arcade-stílus jegyeit viseli magán. A járművek – csúcsgárgányhoz méltóan – rögtön fordulnak, nem sodródnak, porógnak, csúsznak ki. Az utakon – zsúfolt metropoliszhoz



▲ Egy sikeres küldetés jutalma

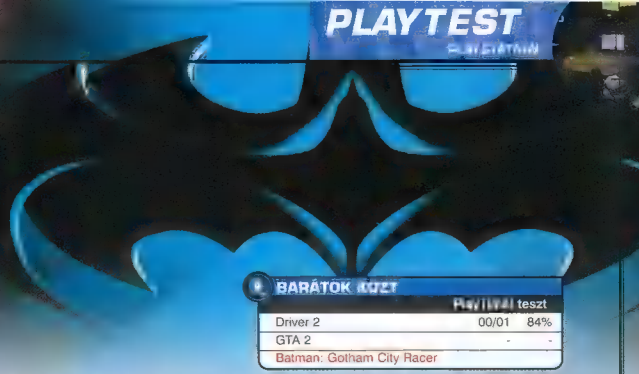


▲ Ha nincs bűnöző, max pizzát viszek ki



▲ Hlyenkor persze néccs taxisblokkd

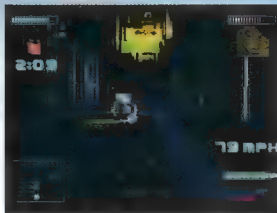




## BARÁTOK KÖZT

PLAYTEST teszt	
Driver 2	00/01 84%
GTA 2	- -
Balman: Gotham City Racer	

méltoan – megtalálhatók a civil járművek is. Céjukként elsősorban a bűnözés támogatását tűzhetnék ki, ugyanis ezt igen találékonyan képesek végrehajtani. Lépésről lépésre élnek állnak vagy nekünk jönnek. Más szerepük nem tudom, mi lehet, merthogy az "nyüzsgő város" érzését nem igen sikerül hozniuk. A játékok egyáltalán nem tartozik a nagy kihívást jelentő programok kategóriájába. A negyven küldetést igen rövid idő alatt végig lehet nyerni, az ellenfelek sem okoznak gondot – sem a likvidálásuk, sem az esetenkénti követésük. Talán a legtöbb probléma a helyes útvonal megtalálásával lesz. Nem tudom, hogy a civilek és gengszterek által vezetett autók mozgató rutinját ki tervezte, de valószínűleg egy volt hivatásos katona, ugyanis a sarkokon egy tökéletes, 90 fokos fordulóval kanyarodnak be – ez még a comic-környezethez képest is igen kirívó és neveléses. Az, hogy Gotham City alapjában véve a sötétség városa, még nem feltétlenül kéne, hogy rányomja a bélyegét a környezetre is. A szürke utcákat szegélyező még szürkébb épületek nem a kornor hangulatot árasztják, hanem a grafikusok tehetségtelenségét. A színvilág mellett a különféle tereptárgyak kialakítása is gyatrára sikerült. Pixeles, gyenge kidolgozottságú járművek és épületek jellemzik a környezetet. Erről a látványról az embernek a régi, békebeli Batman képregények ugranak be – de nem a hangulatuk miatt, hanem hogy kb. a játék is az akkori színvonalat üti meg... Eppen ezért furcsa, hogy a puritánság ellenére nem terjed különösebben messzire a látóterünk, s az újabb környezeti elemeket is csak "bedobálja a képbe" a gép, nem folyamatos a megjelentés. Az, hogy a küldetések közötti animációk árasztják a régi feelinget, az még oké, sőt emiatt az "elgazdagított"-nál kapott állókép is, de a játék közben tapasztaltaktól még a legfanatikusabb comic-rajongóknak is elmegy a kedvük.



▲ A lövedék még nálad is gyorsabb, haver!



▲ Szerintetek elengedett?...

Mivel főhősünk kabala-állata közismerten gyenge hallású (nem a radarjáról van szó!), úgy gondolhatták, a rajongók is adoptálták erre képességét, mert nem igazán fektettek nagy hangsúlyt a hanghatásokra sem. Néha dudálnak a civilek, puffan egy-két lövés, és az is hallatszik, ha nekimegyünk valakinek/valaminek. Nagyjából ennyi, s ez igazán nem sok. Ezt még tetézi az a tény is, hogy a zene is inkább csak bóna, de az legalább nagy vonalakban betölti a "háttérzene" funkciót.

Na, kérem szépen, ennyi lenne ez a játék – sajnos, nem sok, de legalább van, már amennyiben ez vigasztal valakit... Engem személy szerint nem. Az UbiSoft ennél azért jóval kellemesebb programokkal meglepett már minket – hát, néha ocsmány kerül a bűzába. Azért a kisebb gyerekek még elszórakozhatnak vele, hiszen sem a kezelhetőség, sem a feladatok nem nevezhetők nehéznek, s talán a gyenge látvány sem zavarja őket nagyon. Ha ennyire nem megy a börgegér-biznisz, hogy ilyen stuffok hivatottak ismét divatba hozni, akkor azon sem csodálkoznék, ha a közeljövőben valamelyik brazil/mexikói sorozat szereplőjeként tűnne föl Bruce és kompaniája... Tréfát félretéve: szeretném még Batman sem fog eladni egy ilyen színvonalú játékot.



▲ A kőarcú szeretne megjelenni, de ezért vagyok én!

## ÖSSZEFOGLALÓ

Most már ilyen játék is készült Batman főszereplésével. Ez inkább szomorú, mintsem örömteli hír, hiszen a program kivitelezése igencsak nagy kívánnivalókat maga után. Sem nem látványos, sem nem izgalmas – azoknak a gyerekeknek talán jó lesz, akik szeretik képregényét és most kezdenek ismerkedni a PSX-el. Ők még talán még élvezik is a kicsit...

## POZITÍVUM

- Kellemes kerettörténet
- A fiatalabb korosztály számára még izgalmas is

## NEGATÍVUM

- Puritán grafika és hang
- Szinte minden küldetés ugyanaz
- Nem jelent kihívást

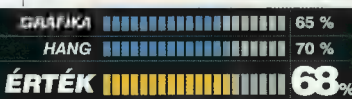
B-Chrome  
b-chrome@freemail.hu



▲ Imádóm a pénzes nőket



▲ A segítőkész lakosság munka közben



Loholoszaurusz

# LAND BEFORE TIME GREAT VALLEY RACING ADVENTURE



Playstation	
Ípus	Futóverseny
Kiadó	TDK Mediative
	www.lbtgame.com/lbt
Fejlesztő	Vision Scape Interactive
	2001. május 7.
	2001. 25.

Még 1988-ban történt, hogy George Lucas, illetve Steven Spielberg ötlete alapján a Disney-től megvált animátor, Don Bluth elkészítette a nagy sikerű egész estés animációs filmjét, Land Before Time címmel. A rajzfilm egy fiatal dinoszauruszról szól, aki már kora gyermekkorában árvaságra jut a Bambi. Amikor aztán a csöppnyi (alig pár tonnát nyomó) növényevő a legendás "Nagy Völgyről" hall történeteket, ahol minden mennyiben békés, s a hozzá hasonlók kilogyhatatlan



▲ A halat sajnos nagyon nem szeretik a növényevők



▲ Némi lökdösődés után az élre kerül

mennyiségű táplálékban dúsálnak, úgy dönt, ha török, ha szakad, felkeresi ezt a helyet. Ahogy aztán az lenni szokott: a völgy keresése során csatlakoznak hozzá további – szintén árvaságra jutott – barátok, együtt mennek át számos kalandon, mely során formálódik a jellemük, és egyre szorosabbá válik köztük a barátság. A film nyilvánvalóan ezek miatt a jól kitáplált, aranyos főszereplők miatt lett olyan sikeres, hogy 2000-ben immár a hetedik részről tartott – igaz, az első részt kivéve a többi már csak videó-kiadásban jelent meg. Már nem először készült Playstation-játék a sorozatból, hiszen korábban már egyszer "visszatérték" a Nagy Völgybe a dinók (pontosabban: egy elveszett dinótöbbséget kellett visszajuttatniuk oda) egy kellemes kis platformjáték keretein belül. Ezúttal azonban – mint ahogy a cím is mutatja – versenyezni lehet abban a bizonyos "Nagy Völgyben", egyszerűbben fogalmazva: futóversenyeken vehetünk részt. A kerettörténet legalább annyira "bonyolult", mint maga a játék: az intro animáció azzal kezdődik, hogy a film dinói elégedetlen legélesznek, majd jön a Cera nevű pajtásuk, akinek a kérdésére, "Na most mit is fogunk csinálni?", a többiek azt találják ki, hogy futnak egy józút...

Ezek után máris a főmenübe kerülünk, ahonnan indulhatunk a festői vidék füves lejtőin, de a komor barlangjain is, valamint hegyi utakon, avagy erdős részeken keresztül



▲ Aki tud, tud...

vághatunk át: e négyféle táj váltakozik a játék pályáin, plusz még az időjárás is néha borongósa, esőre vált.

A játék üzemmódjának kiválasztása után először is el kell döntenünk: a hosszú nyakú brontosaurus-kölyökkel, Littlefoottal akarunk-e lenni (a filmben ő viszi vele minden csintalanságba a többieket), vagy inkább a folyton éhes kis zöld stegosaurus, Spike a szimpatikus, netán Cera, a kissé hazudós triceratops vagy az óvatos Ducky, az apró trachodon a nyerő – film rajongói tehát mind megtalálhatják

kedvencüket. Egyébként ha már a szereplőválasztásnál tartunk: a versenyzés módja miatt nem teljesen mindegy, hogy ki választunk. A kistermeltű Ducky például lassabbnak tűnik a társainál, viszont vele olyan réseken is át lehet bújni, ahol a többiek nem férnek át.

A pályákból kétszer nyolcat számolhatunk össze: nyolc egyjátékos akadálypályát, és nyolc versenypályát. Míg a versenypályákon egy másik szereplővel futhatunk versenyt – akár kétjátékos módban, hiszen a másik dinót nem csak a gép irányíthatja, hanem van osztott képernyős lehetőség is –, addig az akadálypályákon mindössze egyedül vagyunk, és bizonyos levél-csillagokat kell gyűjtögetnünk. A gyűjtögetésben az a kihívás, hogy dinók folyamatosan szedik a lábait, a pályákon nem lehet megfordulni, amit egyszer magunk mögött hagyunk, azért már nem lehet visszamenni.

Mielőtt belépünk az adott szintre, láthat-



▲ Ducky egy lapulevélen csusszan át a mocsáron



▲ Cera egy új pályát fedezett fel a kömölnánál!

juk, mi a pontkövetelmény (amit szemléltetőmást a kisgyerekek tudásához igazítottak), s azt kell teljesíteniük, hogy behozzunk új pályákat, a nyolcból ugyanis először csak négyet próbálhatunk ki. Miután a szintet teljesítettük, a rekordot próbálhatjuk megdönteni, ahol a pontszám magától értetődően a virágok gyűjtéséből jön össze. A követelmény egyébként nem mindig pontosan van meghatározva: ez attól függ, hogy milyen nehézségi szintet választottunk. A legkönnyebb fokozaton van az említett ponthatár, a normál az időt kell teljesíteniük, végül a legnehezebb szinten az idő és a pontszám is fontos.

A pályák eléggé – vagy inkább nagyon – egyszerűek, de azért van rajtuk néhány akadály: ledőlő, guruló fatörzseket kell kikerülnünk, na és a kőszáló teknőcökben, illetve a folyókból kiugró halakban is könnyen meg lehet botlani. Ha valaminek nekimegyünk, jócskán visszapatannunk róla, s ezáltal értékes másodperceket veszünk. Az akadályverseny easy fokozatánál persze nem annyira értékesek ezek a másodpercek, hiszen az idő ott nem lé-

gyeges. Az akadályokkal ellentétben van néhány tereptárgy, amiknek kifejezetten érdemes nekimegnünk. Jól tesszük például, ha a kerek fatuskókra ráugrunk, ugyanis az így rögtönzött csónakokon hamarabb kelhetünk át a kisebb mocsarasokon vagy patakokon.

Egy futóversenytől elég meglepő módon még ugratók is vannak, melyek értékes holmikhoz repülnek a dinókat: vagy a levegőből lehet leszedni a cuccokat, vagy egy kiálló sziklaszegélyre kell felkapatnunk és ott összeszednünk a dolgokat. A pontszámunkat növelő színes csillagokon kívül található sárga virágokat, melyek extra energiát szolgáltatnak. Csak le kell nyomnunk a Kört, a máris "turbóba" kapcsolunk – persze csak ha van nálunk virág. Felvehetünk ezen kívül két virágokat is, amiket azonban nem lehet raktározni. Azonnal aktiválódnak hatásuk: a felhasználásukkal jobban tartják magukat a dinóink a vízhez, s még a mocsaras részekben sem csúszkálnak.

Noha a pályák kidolgozásával nem kellett túlfárasztaniuk magukat az alkotóknak (mindenhol csak egyetlen, szűk úton rohanhatunk végig), a játék azért meglehetősen szép, aranyos grafikát mondhat magának: fények világítanak be például a barlangokba, avagy a jégben csúszkálva tükröződnek hőseink. A dinók aranyos animációval mozognak, s még apró filmbetétek is színesítik a játékot: a akadálypályák teljesítésével láthatjuk hőseink miként fedezik fel a újabb helyszíneket. Bőbajos kis játék a Great Valley Racing Adventure, de amint ebből a jelzőből is kitalálhatjuk: a legapróbb gyerekeken kívül aligha tud lekötni bárkit is huzamosabb ideig. Túlsgáson is egyszerűek a pályák, kevés új dolog történik rajtuk, és egyáltalán: kevés a helyszín. A hardcore játékosok jobban tesszik, ha máshol élik ki a versenyzési lázukat.

V.Z.

vozli@voget.hu



▲ Az első ellenére feltűnt, hogy van itt fenn egy szegély



▲ Egy brontosaurus ott bizony nem fér át



▲ Éjszakai csónakázás



▲ Szerencsére itt nem alkalmas hely az előzésre



▲ Ezek a teknősök mindig csak útban vannak

## ÖSSZEFOGLALÓ

Mint ahogy a játék alapjául szolgáló rajzfilm is, úgy a Great Valley Racing Adventure is a legifjabbaknak készült. Ha ezt nézzük: egy nagyon aranyos versenyjáték, csuki dinókkal a főszerepben. A gyerekek remekül elszórakozhatnak velük – a felnőttek azonban inkább maradjanak a Gran Turismo-nál.

## POZITÍVUM

- A rajzfilm kedvelői a kedvenc dinóikkal rohangászhatnak
- Különböző játékmód

## NEGATÍVUM

- Túlsgáson is rétegtajék: fiatal gyerekeken kívül másnak nemigen ajánlható

GRAFIKA 80 %

HANG 72 %

ÉRTÉK 70 %



A nevem Lavin. Most már mindent tudnak

# MTV SPORTS T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX



▲ Plus, ez megvolt! Pihenhetünk!

Nem is olyan rég alig győztük kapkodni a fejünket, olyan gyors egymásutánban jelentek meg a extrém sportokkal foglalkozó PSX-programok. A lendület ugyan alábbhagyott (jobbna mondva: áttért a PS2-re), de még így is hozzájuthatnak egy-egy reményteljesebb darabhoz azok, akik – legálábbis egy ideig még – kitartanak a PlayStation mellett.

A mai egész estét betöltő programunk házigazdája T.J. Lavin, aki talán nem annyira híres, mint Mat Hoffman vagy Dave Mirra, de azért ő is besöpört már pár díjat az Xtreme Games-en. Egy szóval, a "megfelelő embert a megfelelő helyre", alapzsisben nem találhatunk semmi kivétivel: ez megvolna. Jöhetnek a többiek. Őket is a megfelelő csoportból választották ki a készítő, tehát BMX-esek mind egy szálj (mondjuk jól is néznék ki itt egy autóversenyzővel!), bár az ő személyük talán kevésbé ismert, mint a címadó

(Fuzzy Hall, Chris Doyle, stb.). Velük a választható versenyzők száma eléri a tízet. Hogy ki kit választ, az már a egyéni ízlés témakörébe tartozik, hiszen nincsen nagy különbség közöttük, leginkább csak a speciális trükkjeikben térnek el egymástól. (Pár ötlet választási irányadónak: a legkancsalabb, a legelső, a leg...)

A játék vezetőjeként különféle BMX-es videókból összevágott anyagot nézhetünk meg. Lehet ámuldozni, hogy milyen trükköket is hajtanak végre egyesek a valóóságban – kipróbálásukat fájdalmas csúsdások elkerülése végett inkább csak a játékokban ajánlanánk.

A játék irányítása egyszerű, különösen, ha már foglalkoztunk bármilyen hasonló jellegű programmal. Az X lenyomásával tehetünk szert sebességre, és ezzel is rugaszkodhatunk el a földtől. A négyzettel a biciklit, a körrel a test, a háromszöggel a kiállítás és a csúszás trükköket vehetjük be, persze mindezekhez a iránygombok használata is elengedhetetlen. A trükkök legtöbbjének kivitelezésével semmilyen gondunk nem akadhat. Fantasztikusan néz ki, ahogy kedvenc kerekésünk végrehajtja a számára előírt feladatokat, szerintem eddig sehol voltak ilyen életeszerűek a trükkök.

Ha sikeresen földet értünk, akkor nem csak a megérdemelt pontszámunkat kapjuk meg, hanem esetenként a szorzókat is növeli, így több pontot kaphatunk a következő alkalommal. Ha elég sokáig sikerül megúsznunk esés nélkül (trükközni azért kell), akkor emberünk "feltöltődik" (apró energia kísérletek jelennek meg körülötte), amittől nagyobbakat tudunk ugrani, tovább ma-



Playstation

Tipus	Extrém sport
Kidő	THQ
	www.mtvsports.thq.com/bmx
Fejlesztő	Blue Shift
Megjelenés	2001. március 22. / 2001. április 6.

radunk a levegőben, és használhatjuk a speciális trükkjeinket, amiket az irány kérés megnyomásával tudunk előhozni.

A legnagyobb probléma a irányítással, hogy nem következetes, ami a kevésbé realiztikus fizikának is betudható. Néha minden különösebb ok nélkül elesünk, máskor pedig a leghetetlenebb helyzetben is talpon tudunk maradni, és ez bizony igencsak megnehezíti a trükkökkel való pontos megérkezést.

A fordulási ív hatalmas, ezért ha hirtelen szeretnénk irányt váltani, akkor használjuk az R1, L1 gombokat, aminek hatására azonnal 180 fokos fordulatot veszünk. A másik probléma is ebből adódik (legálábbis számomra), mivel a levegőben is ezekkel lehet frogni vagyis, ha elugrás pillanata előtt véletlenül megnyomjuk ezen gombok egyikét, akkor nem ugrunk, hanem fordultunk.

Az egyjátékos módban kétféle játékot választhatunk. Az első a Pro Circuit, ahol a sztorit játszhatjuk végig, fejleszhetjük a versenyzőket, és megszereshetjük a különféle extrákat, pályákat. Először csak egy pálya áll a rendelkezésünkre, ennek teljesítése után nyílnak meg a további helyek hármas cso-



▲ Nézd má! ■ ■ ■ nem



▲ Ez lesz a nagy pófára esés!



▲ Segítsé! Hol a talaj?

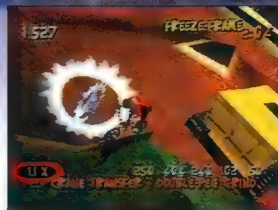


**BARÁTOK KÖZT**

Dave Mirra Freestyle BMX	00/01	82%
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	00/01	82%
Razor Freestyle Scooter	01/03	76%



▲ Állj egy kicsit messzebb, úgy jobban látom a robbanást



▲ A szarka módszer célravezető (csillag, tehát összeszedjük)



▲ Itt már nincs mit tenni, tarta szét karját versenyzőnk

portokban. Minden egyes pályán pár különféle (a többi ilyen kategóriájú programmal teljesen hasonló) feladatot kell megoldanunk. Ezek nagy része kimerül a "csinálj egy trükköt itt - keresd meg ezeket amott" kategóriában. Az egyjátékos mód másik lehetősége a Practice (gyakorlás), ahol a kiválasztott pályán a végtelenségig gyakorolhatjuk a különféle trükköket, kombinációs lehetőségeket. A többjátékos módban megtaláljuk a már szokásosnak nevezhető "ki gyűjti be a több pontot" -től a területfoglaláson át a bombáig szinte mindegyiket. Ez utóbbi igen érdekesre sikeredett. A játékosok egymás között passzolgatják a bombát oly módon, hogy egyre jobb trükköket mutatnak be. Akinek nem sikerül, és a lőő lejártakor nála van a bomba, az... a többit sejlhettek. A multiplayer módban mindössze egy komoly kivétel volt: találhatunk... pedig a másik játékos kirajzolása, hiszen szinte csak egy pacaként láthatjuk a BMX-versenyzőt. A kétjátékos módoknál viszont sikeresen megoldották az osztott képernyő legnagyob (vízszintes vagy függőleges legyen) dilemmáját, hiszen egy gombnyomásra bármikor átkapcsolhatunk a másik fajta nézetre. A program a megjelenését tekintve nem tartozik a leglátványosab-

bak közé, de semmi esetre sem puritán. A pályák tervezésébe csak elvétel kerültek logikátlan elemek, és szerencsénkre eléggé eltértek egymástól mind felépítésük, mind stílusukat tekintve (mindhárom fajta pálya szerepet kapott a játékban: Dirt (terep), Street (utca), Vert (kiepített pálya)). Talán azt vehetnénk meg a programozók szemére, hogy egy kicsit több poligont is használhattak volna a főbb tárgyaknál, mivel néhány igencsak szögletesre sikeredett. Ugyanez igaz a textúrákra is, amelyeknél a részletesebb darabok bizony néha hiányoznak.

A játék hangzásvilága illeszkedik a BMX-es milióhoz, a biciklik zöreijeit, a különféle csúszó, koppanó hangokat a megfelelő módon alkalmazták a készítőik. A zenék a szokásos punk rock stílust követik, keményebb hangzásokkal, pergő ritmusokkal megadják a szükséges lökést a többszöri próbálkozáshoz sikerelenség esetén. Az előadók már kevésbé ismertek, legalábbis csodálkozik, ha kis hazánkban valaki hallott volna már az SR-71 nevű bandáról vagy akár a Cottonmouth Kingsről. Az egyetlen probléma a zenével az, hogy a gyakorlati módban nem változtatja automatikusan a számokat, hanem csak egyet játszik le végtelenül. Így kénytelenek vagyunk manuálisan változtatni, ha már nagyon unjuk az ismétlődő dallamokat.

A THQ legnagyobb szerencséjére még a Mat Hoffman's PRO BMX előtt jelent meg. Ha ez a kiadási sorrend fordított lenne, akkor az MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX nem sok jóra számíthatna, mivel az extrém sportok rajongói biztosan a másikkal ütnék el minden maradék szabad idejüket. Így azonban van (illetve volt) pár hét próbálkozási lehetősége a rajongók kegyeinek meghódításáért.



▲ Örmömben messzire szállók

**ÖSSZEFOGLALÓ**

A legjobbak mondták extrém sportjátékokhoz viszonyítva a T.J. Lavin Ultimate BMX-nél nem érezhetjük azt az indítást, hogy "De jó lenne most ezt előben is kipróbálni!". Ennek és az apró, a bosszantó hibáknak köszönhetően csak annyit mondhatunk, hogy a sportág rajongóinak természetesen kötelező, de az igaz inyenalastára vágyó többiek talán inkább járják meg a Hoffman megjelenését, mert érzésünk szerint azzal jobban járnak.

**POZITÍVUM**      **NEGATÍVUM**

- Nehéz
- Látványos, jól kivitelezett trükkök
- Jó multiplayer módok
- Nehéz talpra érkezni a trükkökből
- Semmi újat nem tud felmutatni



▲ Már a tábla is megmondta, hogy vigyázzunk a fejünkre



LsWMAm  
lawman@vogel.hu



Agromanus kerestefik

# HARVEST MOON



Típus	RPG/Stratégia
Kiadó	N
Fellesztő	www.natsume.com
Megjelenés	2000. november 22. (NTSC) 2001. május 11.

Az egész egy mail-al kezdődött, hogy nem e akarnék egy „aranyos kis RPG-t, tesztelni. Hát hooóóógyne! – ment a válasz, amúgy is ez a kedvenc stílusom, naná, hogy akartam! Így kaptam kezeim közé a Harvest Moont, mint „aranyos kis RPG“-t. Első pillantás – manga, rendben is vagyunk. Második – adjam meg hősöm nevét, Draco, mi más. Ezután már érdekesebb dolgok jöttek: szülinap, farm neve (miféle farm?!!), kutya (?!?) neve. Milyen játék ez?! – merült fel a kérdés bennem. Most „némi” játék után az a minimum, hogy azt mondom: érdekes. Szó sincs a hagyományos RPG-ben szokványos harcokról, XP-ről és kincsekről. Célunk az, hogy a nagyapánk által reánk hagyott farmot felvirágoztassuk. Hogy mi ezen RPG? Jó kérdés. A játék annyira egyedi, hogy bekegatorizálni nemigen lehet, ám leginkább mégis ehhez a stílushoz áll legközelebb.

A játék elején kapunk egy eligazítást a polgármesterőtől, hogy a teendőnk a farm felvirágoztatása lesz, majd ha az eredményeink elég meggyőzőek lesz-

nek és a többi falusi is elfogad minket, akkor akár meg is tarthatjuk a farmot. Hmmm, elég renghagyó örökösödési metódus, az már tuti... Ezután a polgármester körbevezet minket kicsiny vidéki birodalmán (abszolút nem árt jól megjegyoznünk, hogy mit és hol találunk, ugyanis – mint látni fogjuk – az idő igen lényeges dolog a játékban), majd sok sikert kíván és otthagy a lepukkant farm minket, boldoguljunk ahogy tudunk. Hát, nem lesz egyszerű az biztos. 500 pénzegységnyi vagyonunkkal nem fogunk nagyberuházásba kezdeni: egyelőre a gyűjtögetés és a növény-termesztés lesz a két biztos pont, ahol agrároffenzívánkat megindíthatjuk. A teljes sikerhez persze maga a termelőmunka nem elég, a falu lakóival is jó kapcsolatokat kell kialakítanunk. Plár gépezetünk első áldozata Bodri (a farmunkhoz tartozó eb) lesz. Bizony a véleménye a szamit, úgyhogy minden reggel a házból kijöve fűtyentsük magunkhoz és foglalkozunk vele picit, hogy véteménye a gazdáról jó legyen. (Még véletlenül se a baltával sí-mogassuk meg!) A kutyával való tördésen kívül legyen még napi rutin a reggel TV nézés (időjárás-jelentés, farmer-magazin) is.

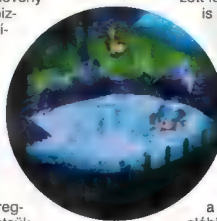
Először ismerkedünk meg a falu lakóival. Az egyik farmon ránk szólnak egy lovat, a innenről ennek a gondját is mi viseljük: reggelente vele is foglalkozunk picit, és esős időben vigyük be a istállóba. A növénytermesztéshez vetőmagokra lesz szükségünk, ezeket a

„szupermarketben” tudjuk megvenni. Itt más hasznos dolgot is tudunk venni, de eleinte nincs még rá keret – szóval 2-3 csomag vetőmag megvétele után irány a kert! Hát itt lesz elég meló, a kert ugyanis tele van kövekkel, fadarabokkal és gazzal, úgyhogy elő a kalapáccsal, a kaszával és a baltával! Ha egy szép nagy területet lepucoltunk (lehetőleg az eladnivaló termények tárolására szolgáló láda közelében), akkor már csak némi ásaásra van lehetőség a vetés előtt. A vetőmagokat lehetőség szerint ne egy helyre szórjuk, és a veteményeink kö-

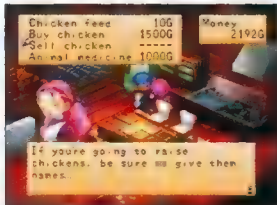
zött legyen hely, hogy öntözni is tudjuk a fejlődő növényeket. Vetés után rögtön öntözzünk is egy tüt, majd az öntözést is vegyük be a mindennap elvégzendő rutinmunkák közé (kivéve, persze ha esik az eső). Pár nap után a növényeink kifejlődnek, és eladhatóvá válnak, busás hasznot hozva ezzel a gondos farmernek – legalábbis jó esetben.

Keresetkiegészítésként gyűjtögethetünk növényeket a forrás környékén, amit leginkább addig érdemes csinálni amíg nincs eladnivaló terményünk. Bár mi eladható dolgunk van, azt délután 5-ig pakoljuk be a ládába, mert ha ezután rámulunk bele, az olyan, mintha kidobtuk volna. Az így keresett pénzen vegyünk ismét vetőmagot vagy állatokat. Vigyázzunk, minden vetőmagot csak a saját évszakában vessük, mert más évszakban – hacsak nincs melegházunk – nem terem.

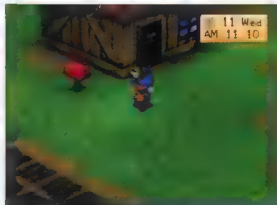
Ha a napi munkánkat elvégeztük, ér-



▲ (Jó)Hírünk már megejtött...



▲ Draco megveszi élete első cskrkéjét



▲ Ne hagyjuk kint az esőben a kutyát



▲ Most már nekem is kezd letszeni a hely...



▲ Tűnés ▯ veteményből

demes ▯ falusiakkal beszélgetni, ▯ könyvtárban olvasgatni, hiszen így jobban megismerjük ▯ környéket és az itt lakókat. Ne vigyük túlzásba a melót se, ne akarjuk egyszerre felásni a kertet, mert könnyen kifáradhatunk, és ▯ körnázbán találhatjuk magunkat. Ha már látjuk magunkon a fáradtság jeleit (arcotörés, fenékre ülés, eltaknyolás), akkor irány ▯ forrásfürdőt és pihenjünk benne 1 órácskát, hogy felfrissüljünk – illetve ha később jár, akkor irány az ágy!

Végül is az XP és a fejlődés sem hiányzik a játékból, bár nem úgy van jelen, ahogy egy hagyományos RPG-ben. Vannak bizonyos feladatok (pl.: nagyobb kővek szétzúzása, fatörők szétverése), amiket nem tudunk az alap számszámokkal elvégezni. Minden egyes számszám használatakor az emberünk XP-t kap és ha ez elérte a megfelelő szintet és van az upgrade-hoz passzoló ércünk, akkor a kovács "kifejlesztli" számunkra az eszközt és máris elvégezhetjük azokat a feladatokat is amelyekre eddig még nem voltunk képesek. HP-nk is van (100), ám ez itt nem a sérüléseket jelzi, hanem az elvégzett munka mértékében fog. Ezt maximum 200-ig tudjuk növelni speci gyümölcsökkel, amelyek közül némelyiket simán találhatunk az erdőben, de van amelyiket a TV Shopból kell megrendelnünk – hát nem ételszerű? Egyébként van egy sárga ruhás kereskedő arc is a környéken. Ó néhanapján mindenféle gagyit próbál ránk sózni, de vannak olyan vetemények is, amit csak tőlük tudunk beszerezni. Ha szükségünk van rá, a kosárban találhatjuk meg. (Hol máshol?)

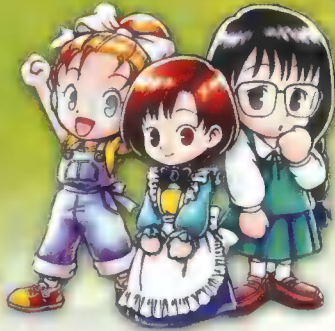
Minél több pénzt hozunk össze, annál



▲ A felbérelhető munkaerőben nem teng túl a munkamóral

nagyobb terület tudunk megművelni, egyre több állatot tudunk tartani, ám ezek egyre több munkával járnak, így ha mindent mi próbálunk elvégezni, hamar ▯ intenzíven találjuk magunkat. Így hát előbb vagy utóbb segítségre lesz szükségünk. Ez úgyben a templom mögötti erdőben érdemes szétnézni, majd a könyvtárban, ▯ teendők miatt. Előbb-utóbb valószínűleg nem ússzuk meg azt sem, hogy családot alapítsunk, úgyhogy tegyünk meg mindent, hogy a számunkra legszimpatikusabb hölgyemény tün-teszen ki figyelmével. Ha megtaláltuk ▯ nekünk tetsző hölgyet, akkor igyekezzünk megkedveltetni magunkat minél előbb, különben lecsaphatják a kezünk-ről. (Naná, hogy ajándék, naná, hogy drága!) Az unalmas munkanapokat fesztiválok és fiesták törik meg, ezeken vegyünk részt, és amennyire telik tőlünk szerepeljünk jól rajta. A falusiakkal viselkedjünk rendszeren, ha kéri segítségünk nekik, mert 3 év után jön a döntés, hogy megtarthatjuk-e a farmot, és az általános megítélésünk számítani fog. Hogy mikor van vége a játéknak, mikor nyerjük meg azt? Nem meglepő módon – legjobb tudomásom szerint – ▯ játéknak biztos vége, szóval kultúrát szórakozást bezúszni a túrelmes játékosoknak párszáz nettó játékorára.

Gondolom már kiderült, hogy a kezdeti megdöbbenésem túltéve magamat, igazsággal megkedveltem ▯ Harvest Moont. Bár ▯ játék elsőre egy Gazdavi-lágra mixelt Vad anyagnak tűnik, néhány órányi játék után azon vettem észre magam, hogy nagyarányú tervekkel szőttem az ananászipiac bekebelezésére és a nővérke szombat esti programjának főszerepére – szóval igazsággal jól el lehet lenni vele. A grafika maga nem egy nagy durranás, jópofa manga, bár semmi extra. Annyi hibát találtam benne, hogy hosszú hírjelmos belegabalyodni más szereplőkre (ez mondjuk ▯ nővérke esetén nem gond – de a lóval?!?), és csak némi küszködés után hajlandó továbbindulni. Hangok, zene rendben – kivétel ▯ főszerelő lépéteinek a hangja, az ugyanis baromi idegesítő lesz hosszútávon. Maga a játék azonban remek, főleg azoknak, akik türelmesebbek és szeretik az ilyen bőbődős játékokat.



▲ Szilád bátyánk esőt jósol



▲ Ez holnap már 200G-t fog érni

## ÖSSZEFOGLALÓ

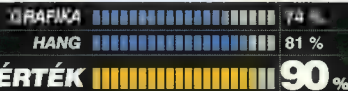
Vissza ▯ természetbe? Marhaságit inkább a falura! Az biztos, hogy a falusi munka sohasem volt meg ilyen pőbn. ▯ sár, ▯ mindennapi gürzés és a koránéltés a képernyőn ▯ a kontrolleren keresztül már nem is hangzik olyan vézesen, és nem csodálnám, ha nagyon sokan járnátok a játékkal úgy, hogy a vele eltöltött órák miatt rendszeresen akkor teküdnétek, amikor a nap és az igazi farmerek kelnek. Így hát hajrá, lassuk ki ▯ legnagyobb para... izé gazdát! (Direkt nem mondtam kis-gazdát: ők nem ezel ▯ játékkal játszanak, hanem valami me-nedzserjátékkal...)

## POZITÍVUM

- Az ölet... (mégha SNES-en és N64-en voltak jelentős előzményei)
- ... és egész megvalósítás!

## MEDIÁTÍVUM

- Kicsit túl gyorsan telik idő
- a figurák néha egymásba akadnak



Playstation

Tipus	Akció
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. március 11. (NTSC) 2001. április 27. (PAL)
	www.3do.com

Pár perc játék, és elzöldülsz

# ARMY MEN OMEGA SOLDIER

**M**ostanság rettenetesen divatos téma a világban a géntechnológia, ezen belül is a klónozás. Az azonban még engem is meglepett, hogy ez még az Army Men világába is beférkőzött. Bár jobban utánagondolva a 3DO szinte hetente ad ki valami új játékkatonás játékot – miért ne lovagolnák meg ezt a témakört is?

Az introból – gyomorszorító izgalmak közepette – kiderül a színpompás sztori: A G.A.A.R.D.-nál (Green Army Advanced Research Division), azaz a zöldek szupertitkos katonai kutatóbázisán a Mr. X. névre hallgatós tudós egy új projektbe fogott: a jól ismert Bravo Team (Sarge és társai, egyszerűen a legelittebb katonák) tagjaiból a laborban kifröccsöntenek egy hiperzuper csodaszoldost. Ugyan felvilágnak előttünk mindenféle DNS-lánc képe is, a műanyagokat ismerve erős a gyanúm, hogy inkább valamilyen politotechnikai eljárásról alkalmazzunk... Kódneve: Omega Soldier. Ez az egységmérés gyilkológéppé természetesen arra hivatott, hogy cserbera ellenfelét a lehető legnagyobb számban a műanyag poklora küldje. Az élet azonban nem ilyen egyszerű: a két kém természetesen befúják a barnáknak, hogy miben is mesterkednek a zöldek, és innen természetesen már csak egy lépés, hogy az Omega Soldiert szállító helikopterkervojt meglátnadják. Annak rendje és módja szerint meg is semmisítik, az egyedurú lütelő meglepő módon maga a tenger. Az talán mondanom sem kell, hogy az ő szerepében mi tetszelgünk – inentől indult a durr-durr.

Azt írtam, durr-durr – és azt kell mondjam semmi több. A játék maga ugyanis nem



▲ Tisztára mint 15 éve ■ Commandóban

más, mint egy vérbeli shoot 'em up. Ugyan nem csak felfelé scrolloz, mint egy klasszikus úrhajós játék, hanem néha oldalirányba is – ettől függetlenül az alapkonceptió megmaradt. Annnyira, hogy szinte egy az egyben ugyanaz, mint a jó öreg C64-ről a Commando nevű játék. (Aki nem ismerné, nézze meg a Csapd le csacsil című kiváló Timár György filmet – Eperjesék ezzel nyomják kökeményen a kerli bunkerben).

Kicsit rendhagyó módon fogunk hozzá-állni a teszteléshez – megnézzük ugyanis, hogy 2001-ben hogy szólnak ránk egy játékot a 3DO-nál. Ennek érdekében a legtereket rögvest össze is fogjuk vetni a valósággal – a konzekvenciát majd mindenki saját maga levonhatja, illetve én is szökeg egy pár keresetlen szót... Amit dől betűvel írok, a 3DO-féle reklámszöveg, utána a én gondolataim következnek.

**Egy vadonatúj, izgalmas karakter: az Omega Soldier.** Én a piciny kis naivtársommal alapvetőnek tartom, hogyha egy projektbe fogok, akkor megpróbálom valami egyedit, újat kitalálni. Ez természetesen nem mindig sikerülhet, de szerintem az a minimum elvárás egy olyan akciójátéknál, amely nem folytatás, hogy a főszereplő új legyen. Ilyen reklámfogást maximum egy RPG világ keretein belül tudok elképzelni.

**12 high-tech fegyver, fejlesztési lehetőség!** "Whoa!" – mondhatnánk, ám a valóság korántsem ilyen szép. Mindösszesen 4 fajta fegyverünk van (plusz a különleges, a bio-strike, de erről később): karabély, kézigránát, páncéltöklől és lángró. Ezek három szintre fejleszthetőek, és így jön ki az a bizonyos tucat, de ez azért igen ócska trükk. Az upgrade-elés általában nagyobb tüzérot jelent, a legmagasabb szinten a karabély és a páncéltöklől már legyezőszzerűen 4 irányba. Az átlagfegyverekről érdemes megjegyezni, hogy megszerzé-

sük után végtelen számú lövedékkel rendelkeznek (nem éppen szokványos fogás egy lövöldözés játékban), de ha meghalunk, a fejlettségi szintjük egyet visszaesik. Alapfelszerelés a karabély és a gránát, inclusionál ezekből van egyes szintű a birtokunkban. Amennyiben úgy halálözönnek el, hogy a lángróztól vagy a páncéltöklől minősége az alap szintű birtokunkban, azeseben elveszítjük őket. Pár ötlet a használatukhoz: én nem voltam oda a lángróztól, ugyanis még harmadik szinten is kicsi a hatótávolsága, arról nem beszélve, hogy a lángrósva-efektes és a füst megjelenése miatt szinte egy kukkot sem lát az ember abból, ami éppen történik. A gránátot csak akkor használjuk, ha nincs páncéltöklünk, ezzel tudjuk ugyanis a barikádokat, a lötmogyant és az útból levő tereptárgyakat felrobantani. A legnagyobb is ten értelemzerésen) a bazooka (főleg tripa lövedék esetén): messzire hord, nagyot robban – esetenként lefordítja az azt jelent, hogy a gépesített ellenfeleket (dzsip, tank, hajó, helikopter) hamar lezsedhetjük, az akadályokat és bunkereket könnyen szétlőhetjük, és az sem ritka, hogy egy lövélés 4-5 ellenséges katona is a maszálgára kerül. A bio-strike a legnagyobb fegyverünk, a klasszikus shoot 'em up ok párhuzamánál maradvat ott ezeket általában megabombnak vagy valami haspéronak neveztek. Hatalmas, az egész képernyőre ható (és ott minden ellenfelet elpusztító) koncentrikus körökben terjedő robbanás. Akkorra érdemes tartogatni, amikor rengetegen körbevesznek minket, míg a főellenesgeknél rendszerint nem kell használni (ellenük a páncéltöklől is tökéletesen megfelelő).

**16 különböző, egymástól eltérő pályá.** Abúg 3DO! Ismét csak a szánót sikerült eltalálni, ugyanis négy eltérő szakszaksa van felszoba a játék, mindegyik részén egy-egy főellenesgeggel. Az első rész terepért az dzsungel, a második hegyvidéki terep kanyonokkal és havasokkal, a harmadik isméttel egy óserdő-mocsár, az utolsó szakszak pedig egy város (amely jelen esetben egy katonai táborra emlékeztet). Ez rendben is van, de az egyes fő részekben belül is pályák olyan nagyon nem különböznek egymástól, a tereptárgyak és a textúrák dettó ugyanazok –



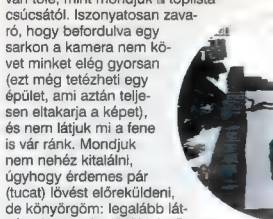


## BARÁTOK IMZT

PlayStation 2

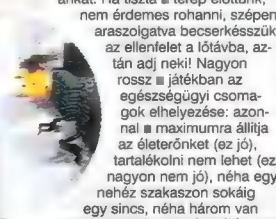
Army Men – Sarge's heroes 2	01/06	70%
Army Men – Final Front	01/05	65%
Army Men – Omega Soldier		

egész egyszerűen ■ útvonal változik, és az ellenfeleink máshova vannak kírakva. **Csodálatos 3D grafika – mozaik és lő 360°-ban!** A háromdimenziós mozgás távrolról sem három, jó lesz ez kettőnek is. Először is én szeretném ■ egész pályán ide-oda kóborolni – ■ ezt nem lehet! Ugyanis, ha már egyszer útjaitottunk egy adott szakaszon, oda egyáltalán nem térhetünk vissza, a hátrálás csak egy minimális távolságon belül engedélyezett. A shooterek etalonja a Syphon Filter – hát az Omega Soldier pont olyan messze van tőle, mint mondjuk a toplista csúcscsótól. Iszonyatosan zava-  
ró, hogy befordulva egy sarkon a kamera nem köv-  
eti minket elég gyorsan (ezt még tetézheti egy épület, ami aztán teljesen eltakarja a képet), és nem látjuk mi a fene is vár ránk. Mondjuk nem nehéz kitalálni, úgyhogy érdemes pár (tucat) lövést előreküldeni, de könyörgöm: legalább lát-  
nám, hogy mire lövök! A 3D egy helyen érezhető igazán, akkor sem ■ látványban, ha egy domboldaton felfelé megyünk, és örönmű kell (gyakori eset) általában az orránk elé, a talajba lövünk. Maguknak a pályáknak a kidolgozása ki-  
elégítő, de a lövések egy pikabóll állnak, ■ lányszórós csóvája pedig kifejezetten csúnyára sikerült (magasabb szinten két és zóli – no comment, ilyen színdre verném ■ dizájnert is). Előnyként még említk, hogy megsemmisítették az ellenséges barákdokat – na ez már aztán...



## ▲ En nyertem a rombolán

kat lőnek (főleg a páncélosok) még el is tudnak útni minket, ami azonnali halált eredményez! Csak magamat tudom ism-  
telti: páncélokól használata kötelező! A fegyverek automatikusan célratartanak, ami jó dolog, ugyanis még analóg irányítóval is majdnem 45°-os szögben fordulunk és így módon nem is lehetne pontosan célózni. Ebben is van azonban egy hiba: ■ legszemetebbek ■ ellenséges katonák közül azok, akik nem messziről lő-  
nek, hanem odafutnak ■ közelünkbe vagy a hátunk mögé és egy méterről próbálnak feljelöni. Ezeket néha nagyon nehéz eltá-  
lálni, ugyanis ■ fegyverünk rendre túlló a célon. A lányszórós emberkéikkel vigyáz-  
zunk, mert hamar leszívhatják az energi-  
ánkat. Ha tiszta ■ terep előttünk,  
nem érdemes rohanni, szépen  
araszolgatva becserkészünk az ellenfelet a lőtávba, az-  
tán adj nek! Nagyon  
rossz ■ játékban az  
egészségügyi csoma-  
gok elhelyezése, azon-  
nai ■ maximumra állítja  
az életerőnket (ez jó),  
tartálékolni nem lehet (ez  
nagyon nem jó), néha egy  
nehéz szakaszon sokáig  
egy sincs, néha három van  
szinte egymás hegyén-hátán (ez  
pedig örjítő). Néha egy-egy sárga villá-  
mot is találhatunk, ami rövid ideig sérthe-  
teltené tesz minket, a baj csak az, hogy  
a rövid ideig tit mindössze pár másodper-  
cet jelent. Nekem volt tisztem ■ szintén  
Army Menes Sarge's Heroes 2-t tesztelni  
az előző számban, és sajnálattal kell kö-  
zölnöm, hogy ez a játék nem éri el azt a  
szívnovalet. Hangulatában pláne nem, itt  
nem is érezzük, hogy játékábukkal va-  
gyunk (pedig szerintem ezt a feelinget kel-  
lene ■ készítőknak meglovalogálni). Min-  
den normális méretű, a fák, az épületek,  
vagy semmi Army Menes – jó értelemben  
vett – kisbetségi érzésünk sincs. Mintha  
csak valami hatodosztályú Rambos mar-  
haság lenne (egész pontosan ■ is). El  
tudtam volna képzelné például egy hason-  
ló tájat, mint a "Drágám, a kőlyökök össze-  
mentek!" című filmben, amikor ■ kertben  
bohóckodtak ■ rovarméretű főhősök,  
számukra óránsinak tűnő fűszálak, víz-  
cseppek és rovarok között. A videóik  
szerencsére hozzák ■ 3DO-tól meg-  
szokott minőségüket – kiválóan  
renderelt animációk – bár most nem  
vitték túlzásba a használátukat. Ezek-  
kel szögös ellentétben ■ főmenü  
alatt látható háttérkép (az Omega Soldier  
portréja) – ilyen rossz minőségű képet



utólagja talán egy yetről vagy a Nessie-ről  
láthatunk, és még azt sem mondhatjuk,  
hogy ■ menüpontok legalább eltakarják,  
mert ■ is valami iszonyatos karakterkés-  
zettel lett megálva. Un szegény főszereplő-  
k helyében ■ barnák helyett inkább ■  
grafikusnak esnek nek!...  
A teszt a PSX játékról készült, ■  
Playstation2-es verzió a reklámok szerint  
24 fegyvert tartalmaz (az előzőek tükré-  
ben igencsak megkérdőjelezném ezt az  
állítás) valamint eggyel több, számszerint  
ő főellenség, a gép képességeihez igaz-  
ított grafika és hangok mellett.

Kozl

kozil@vogel.hu

## ÖSSZEFOGLALÓ

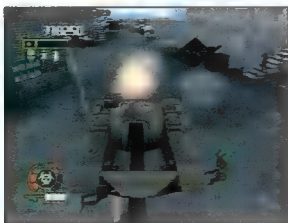
Agatlan lövöldözés 16 pályán keresztül, ha butulni akarunk éppenhogy elmegy. Az rendben van, hogy a PSX hardware fe-  
lett egy kicsit már eljárt ■ idő – ■ nem fogadom el, hogy erre  
a platformra már csak gyenge, nivótlan, összezapost játéko-  
kat lehet írni – főleg anny! nagyszürő alkotás után, és a gép le-  
hetőségeit tőkletesen ismerve! Mindannyian jobban járnánk,  
ha ■ Sarge's Heroes 2 nyomdokába erdne ennek ■ játéknak ■  
második része is, mert 3DO-ká ismerva, abban szinté biztos  
vagyok, hogy ennnyivel nem ússzuk meg az Omega Soldier  
kalandjait.

## POZITÍVUM

- lövöldözésre megleelő
- jók ■ videók
- háttérgrafikára
- különösebb panasz nem lehet

## NEGATÍVUM

- sok gérelnek ■ fele sem igaz
- semmi miniatúr hangulat
- a grafika helyenként a játszhatóság rovására megy



▲ Egy tank éppen fölöt készít rólam (belőlem)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■ 61%

HANG ■■■■■■■■■■ 67%

ÉRTÉK ■■■■■■■■■■ 58%



A nagyok között nem nagyon rúghat labdában.

# EUROPEAN SUPER LEAGUE



Playstation	
Típus	Foci
Kiadó	Virgin
	www.via.co.uk
Előadó	Crimson/Coyote
Kiadási dátum	2001. március 1. (PAL)

**N**ocsak, nocsak! Egy újabb foci-program érkezett a jó öreg PSX-re? Gondolom a fociban kevésbé járatos emberek felkapják a fejüket a játék címe hallatán. European Super League? Mi a lehet ez? Talán a Bajnokok Ligájának egyik újabb adaptációja? A válasz nemleges, meg is adyarázom miért. Azzal nyilván még a teljesen laikus is tisztában van, hogy a labdarúgás manapság hihetetlenül nagy üzlet, legalábbis Európa boldogabb, de legalábbis gazdagabb felében. Elég megnéznünk a BL mérkőzéseit, milyen óriási körítéssel járnak, mennyien tekintik meg a meccsüket, hány tévéadóknak mennek és legelsősorban mekkora reklámhordozó értékük van. Ez alól (gondolom Kazahsztótnál, a Feröer-szigetekkel és hasonló fociagyhatalmakkal együtt) természetesen csak kicsiny hazánk kivétel, de ezt inkább hagyjuk, mert csak félmeleg, de azt inkább megfogom a pumpa... Pár évvel ezelőt megfogtam a gondolat néhány európai klubirúgás vezetőinek fejében, hogy ki kellene írni a legrangosabb klubok számára egy külön bajnokságot, Európai Szuperliga néven. Azt hiszem, az indokolt teljesen logikusnak (mármit az az szempontjukból) – óriási csaták, világsztárok felvonultatása és világszínvonalú mér-

közések rendezése – egyenesen következik belőle, hogy ezeken a teltházas és óriási médiapublicitást kapó eseményeken csak keresni lehet, méghozzá nem is keveset. Mindmáig nem sikerült azonban nyelvetülni a nagy üzletet, ugyanis az UEFA, az európai labdarúgó szövetség megvétózta. Miért is? Ha kicsit körülnézünk a világban, láthatjuk, hogy mára már óriási (főképp anyagi) szakadékok nyílt az európai ellitigák (pl. spanyol, olasz, angol) élcsoportai és a szegényebb bajnokságok (általában a kelet-európaiak) részvevői között. Azt hiszem, példának elég annyi, hogy a legdrágább futballisták (egy emberkel) manapság már annyira kerülnek (ha nem többre), mint amennyi a magyar sportszakosztályok (az összes, minden sportágban!) több éves költségvetése... Ebben az anyagi és minőségi ellite bekeverülni kívülről szinte a lehetetlenséggel egyenlő, képtelenség a gazdag klubokkal felvenni a versenyt – a nagy pénzre csak ebben a körben mozognak igazán. Ezt átátta a UEFA is, és úgy érezte (teljes joggal), hogy egy ilyen liga megalakítása eleve elzárta még a reményt is a felzárkózni kívánók elöl, és csak tovább tágnáta az arányt is fényévrnyi távolságot.

Amde virtuálisan miért a próbálhatnánk ki ezt az ellitigát? Ez a kérdés motoszkálhatott az European Super League ötlet-gazdáinak fejében is. Tényleg, miért ne? Minden adva van, már csak egy szuper játék kell, hogy teljes legyen a katarzis. Legnagyobb bánatomra sajnos nem igazán sikerült ezt az érzést keltetnie...

Szám szerint 16 európai élcsoport irányítását vehetjük a kezünkbe. Ezeket a csapatokat teljesen licenzelték, ami

annyit jelent, hogy szerepelhet a címerük a játékbán, az összes játékos adatai (név, stb.) megegyeznek a valóddal, valamint a hivatalos klubszíneknek megfelelő mezben léphetünk pályára. A nagy szerző, a hálólom, amikor kitalált vagy elferőltetett néven futnak a játékosok és a csapatok (lásd pl. múlt számban az UEFA Challenge). De ez még nem minden: az összes csapat stadionját teljesen valóságosban lemodellezték, mindegyik úgy néz ki, mint a valóságban (no persze a PSX grafikai képességehez igazítva). Ebben egy-két apró hibát találtam csak: a valóságban a legtöbb stadionban ugyanis a nézők már szinte 1-2 méterre ülnek a partvonalról, viszont itt a legtöbbszor nagyjából az érződik az a távolság (úgy vélem, ezt a 3D megvalósítás miatt csinálták ilyenre azért, hogy beodobátsán ná a stadiont lássuk – hátulról). De ez ruánsnyi hiba, a lényeg, hogy fényleg szépek a stadionok. Ami a játékosokat illeti, szintén a valódi énjükre hajaznak és a kidolgozásuk is megfelelő, úgyhogy semmi probléma velük.

Azonban a szép grafikának nagy ára van. A program meglehetősen lassú. Most nem magára a játékmenerre gondolok, mert az meglehetősen sebességű (nincs olyan bldói, hogy egy másodperc alatt már az ellenfél kapujára rúghatunk egy kirúgás után), hanem a 3D-s grafika mozgagatási sebességére. Ez máskor észrevehető, amikor játékosaink a meccs előt felállnak és a kamera befordul a stadionban – ilyenkor bizony igen csak be-szaggát a program. Sajnos az a meccs közben is igaz, például a játékos ledobja a szögletnél a labdát a földre – és az majdnem olyan sebességgel esik le, mintha a



▲ A bíró kiállította a bizonyítványom



▲ Érdekes, edzésen olyan könnyen lövök gólt...



▲ Taktikám: Owen rúgjon egy mesterhármast!



▲ Ez már bent van, hiába nyújtózkodsz!



▲ Gólrőrm Inter módra

**BARÁTOK KÖZT**

PlayStation teszt

FIFA 2001	01/02	81%
UEFA Challenge	01/06	72%
European Super League		

Hold gravitációs ereje vonzaná. Nem tetsezt a játékban a labda fizikájának a magvalósítása sem. Egy hosszú indításnál kb. úgy pattan a bogyo, mintha egy tocosgós, saras talajú pályán játszanánk – egyet pattan, aztán már csak gurul és hamarosan nem is áll. Ha már itt tartunk megjegyezném, hogy semmiféle időjárás effekttal nem találkoztam a játék folyamán, de még csak azt sem lehet beállítani, hogy nappal avagy villanyfényben játszunk. Hmhm... érdekes.

Külön bevezetés érdekes a mesterséges intelligencia. Az intelligencia szót rögton el is felejtjük, de egyszerűen, ha mesterséges hűlyeséggé konvertáljuk át. Nem egyszer előfordul, hogy a gép által irányított játékos egész egyszerűen nem megy a labdára (sem az ellenfelénél, sem nálunk), csak áll ott mozdulatlanul, mint egy rakás rosszszélenség. Az mondjuk nem egy rossz ötlet, hogy a mi csapatunkban lévő, de éppen nem irányított játékos is szerel, becsúszik, de hogy szabálytalankodik is, az már egy kicsit túlzás. Különösen annak a fényében, hogy a gép igen jól rúgja a szabadrúgásokat, főleg a tizenhatos környékéről. Öröm az ürömben, hogy nálam eddig lapot és büntetőt még nem hozott össze a gép, de jópár kellemetlen szabadrúgást már igen...

Az irányítás is megér egy misét. Kezddjük avval, hogy nem lehet átkonfigurálni, tehát ha már van egy szokásos sportjáték kombinációja, amirez hozzászoktunk más programokban, írto nehéző átszokni. Ha már megszoktuk, rájövünk, hogy a játék még így is igen nehéz. Adva van ugye a passz és a kiugratás. Elvben a passznak pontosan emberhez kellene mennie, a kiugratásnál pedig a játékos él még a labda. Nos, itt a passz is pontatlan, csak nagyjából megy irányba, előfordulhat, hogy a hátunk mögé kapjuk, vagy megáll előltünk, mi pedig mehetünk vissza érte. Lehet rá azt mondani, hogy élethű, mert nincs tökéletesen passzoló csapattal a való életben sem, de itt inkább körülményes, mert igen pontosan kell a labdához érke-

nünk, különben csak keringünk körülötte vadul, amíg az ellenfél el nem viszi. A pontosság nagy rákénje a szereléseknek is. Kétfajta van, a labdavevétel és a becsúszó szerelés. Mivel a labdavevételnek is nagyon precíznek kell lennie, ebből egyenesen következik, hogy csak a legtrikább esetben jön össze. Marad tehát a becsúszás, ami igen hatásos, csak egy nagy hátulütője van: oldalról már szabálytalan, hátulról pluszban még lapot is ér (hüen a foci szabályaihoz, tesszem hozzá). A játékosváltás és a sprint, mint a legfontosabb gombok egyike, az R1-re és a L1-re van rakva és ez az analóg karral kombinálva elég érdekes ujmozdulatokat tud produkálni. Mindenféleképpen megjegyezendő, hogy ez az úgynevezett arcade irányításmódrá igaz. A szimulációs módban kicsit másabb és több funkciójúak a gombok, és több is él belőlük – ember legyen a talpán, aki azt kezelni tudja én bevallom férfiasan, feladtam. Mindenesetre az egyik legösszetettebb irányítással rendelkező focival állunk szemben, ehhez nem férhet kétség.

A hanghatások érdekes kettősséggel bírnak: zene például az intron kívül sehol sincs. Legalább a menük alá berakhattak volna egy nyamvadt számot, de nem – no, így nem zavarjuk nagyon a családót tévézés közben (már akinél két TV van...). A közönség hangjai ettaltáltak tapsolnak, felhördülnek, sőt a csapatok himnuszait éneklik! A kommentár viszont teljesen kimaradt – ez szerintem 2001-ben már megengedhető egy csapatsportjátékban.

Végzőként még egy megjegyzés: szép, hogy a játékban szereplő 16 csapat korrektilt azt lett ültetve, de hogy rajtuk kívül egyetlen másik sincs, az azért melbavéző. Ha már csak ennyi van, megérdemlik, hogy felsoroljuk őket: Olympique Marseille, Paris Saint-Germain, Bayer Leverkusen, Bayern München, Borussia Dortmund, Liverpool, Chelsea, Olympiakos Pireus, Internazionale, AC Milan, Juventus, Ajax Amsterdam, Real Madrid, Barcelona, Benfica és az IFK Göteborg. Nem indulhatunk semmiféle európai bajnokságban, nemzetközi kupában, a saját magunk által összeállítható viadalokban is csak ezek szerepelhetnek. Ily módon a nagyjából egyenlő erőviszonyok nem engednek könnyebb és látványosabb meccseket. Ja és az Olympiakos és a Göteborg mióta tartozik a legjobb tizenhatba (érdemeik elismerése mellet, mert jó csapatok), ha a Valencia és a Manchester United kimaradt?



▲ Az utolsó mohikán a müncheni Olimpiai Stadionban



▲ A mez színe alapján a bíró érdész

**ÖSSZEFOGLALÓ**

Kétarcú a játék. Mindben jó és van rossz összetevője. Szép a grafikája – de a Playstation ezt már nem képes úgy mozgatni, ahogy kell és ez sokat ront a játékelményen. Nagyszerűek a közönség hangjai – a kommentár viszont hiányzik és zene sincs. Összelet az irányítás és sok mozdulat van – viszont körülményes és átkonfigurálhatatlan. Valószínű csapatok és játékosok szerepelnek – de összesen csak 16 és semmi több. Nagy kár érte, viszont eme kettősség miatt csak átlagos osztályzat érdemel. Hogy mikor lesz a FIFA-nak végre egy igazi ellenfele...

**POZITÍVUM**

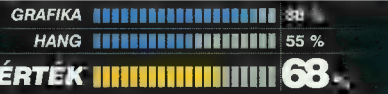
- Szép
- Jó közönséghangok
- Valószínű csapatok

**NEGATÍVUM**

- Lassú, szaggat
- Nincs kommentár és zene
- Kevés csapat



▲ Mindent bedobok a győzelem érdekében



Kozi  
kozi@vogel.hu



A lekvaros bukta „édes” 12ei

# MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Playstation

Típus	Extrém sport
Kiadó	Activision O2
	www.activision.com
Fejlesztő	Runebraff/Shaba Games
Megjelenés	2001. 16. 11.
	2001. május 25. 11.

**E** ■ hónap igencsak ■ kegyeibe fogadta az extrém sportot kedvelőket, főleg a BMX-eseket, hiszen három hasonló játékot vehetnek kezükbe. Mint azt ■ kategória prominenseinél már megszokhattuk, rendszerint egy jól csendő név is szükséges a sikerre válásban. Az Activision számára nem kisebb név hivott meghozni a sikert, mint Mat „The Condor” Hoffman. A tiszseres Vert (kiéptelt pályá) világbajnoki címmel büszkélkedő úriember már régóta tagja a BMX-es világnak, sok különféle trükk és rekord fűződik a nevéhez (pl.: ő ugrott fel ■ legmagasabbra egy rámpáról: szonhanz lábnýra, azaz majd ■ kilenc méternyire). A versenyzés mellett (persze csak ■ sérülések miatti szünetekben) rengeteget tett a sportág népszerűsítéséért, valamint saját BMX-es céget és versenycsapatot is alapított.

A játékban azonban nem csak ■ címadóval repeshetünk örültek módjára, hanem hét teljesen hasonló beállítottságú társával is (Mike Escamilla, Cory Nastazio, Joe Kowalski, Rick Thorne,

Dennis McCoy, Kevin Robinson és Simon Tabron). A BMX-világ illusztris személyiségei természetesen nemcsak kinézetükben különböznek egymástól, hanem tulajdonságaikban is (ezek változása egyébként érzékelhető a játékban), valamint mindegyikük rendelkezik speciális, csak rájuk jellemző trükkökkel is.

Introként a már megszokottaknak mondható filmbejátszásokat kapjuk. A film kiváló minőségű, bár nem sikerült annyira pergőre és látványosra, mint ■ két vetélytársában (T.J. Lavin és Dave Mirra). Sebaj, ■ pályák előtti és ■ megnyerések utáni videók kárpótolni fognak ■ itt ért csalódás miatt!

A Mat Hoffman's Pro BMX az irányítást tekintve megegyezik ■ Tony Hawk's Pro Skater által felállított etalonnal, hiszen mindkettő ugyanabból az „istállóbi” származik. Persze ismétlésként jól jöhet, egy kis gyorstalpaló. Az „X” ■ pedálózás és ■ ugrás, a négyzet a bicikli-, ■ kör ■ test-trükk, míg a háromszöggel a grindokat és a stallokat valósíthatjuk meg ■ irányok használata mellett. A különféle trükkök grafikai megvalósítása a valóságot közelíti meg, bár néha kevésbé olyan látványos, mint az MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX-ben (pl.: tailwhip).

A választható karakterek kidolgozottságával és sokaságával szinte szöges ellentétben állnak a pályák. Az még a kisebbik baj

lenne, hogy összesen csak nyolc áll belőlük ■ rendelkezésünkre, amiből kettő verseny, a maradék pedig ■ szokásos pontgyűjtőgetős stílus képviseli. Csekély számuk mellett ráadásul pár darab az igencsak fejlethető kategóriába tartozik. (Még szerencse, hogy legalább egy pályá editort mellékeltek a programhoz, így mindenki elkészítheti ■ számára ideális pályát, amit utána cserélgethet az ismerőseivel.)

A játékmódok közül ■ Career mód szolgál a különféle fejlesztések, pályák, videók és egyéb titkos dolgok előhozására, ami a későbbi módok teljes élvezetéhez is elengedhetetlen feltétel. Pályánként összesen csak öt különböző feladatot kell megoldanunk (á la Tony Hawk's Pro Skater), amelyekből általában a Pro pontszám elérése a legnehezebb, míg a rejtett borítók megszerzése általában egy (jobb esetben két-három) sikeres ugrással, grindolással megoldható. Hát ez ugyebár nem nevezhető valami hatalmas kihívásnak.

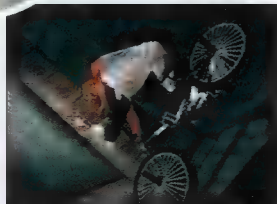
A Single Session módban a már megszerzett pályákon mehetünk egyszeri futamokat minden különbözőbb tét nélkül (remekül alkalmas arra, hogy felmérjük a tereset, megnézhessük mit is lehet abból a szűk két percből kiharozni). A Freeride ehhez teljesen hasonló, csak itt semmiféle időbeli korlátozás nem szab határt próbálkozásainknak (itt lehet a legjobb kombinációkat kikísérletezni). Ha már meguntuk az örö-



▲ „Csőrongalást vállalok” jeligré kérémm az érdeklődőket



▲ Ha még egy picit nyújtózom, akkor talán elérem ezt ■ bigyót



▲ Tehát, ha a láb balámm elől, a jobb pedig lent, és én jobbra fordulok, akkor...

## BARÁTOK KÖZT

Név	Dátum	Érték
Dave Mirra Freestyle BMX	01/07	89%
Mat Hoffman's PRO BMX		
MTV Sports: T.J. Lavin's U.	01/07	77%



▲ Valamibe azért kapaszkodnom kellett



▲ Szupernagyi szuperbiciklin

kős bajjódásokat ■ idővel, pontszámokkal, akkor eljött az ideje ■ két játékos által egyszerre üzhető multiplayer módoknak. A Graffiti pont alatt egy egyszerű területfoglalós játékot kell értenünk. Ha itt valaki végrehajt egy trükköt az egyik pályaelemen, akkor az „elfoglalta” azt, és ■ másik úgy tudja átvenni ezen pályaelem feletti „uralmat”, hogy ugyanott egy több pontot érő trükköt hajt végre. Az idő lejártával az győz, akinek több pályaelem van a birtokában. A Trick Attack az egyszerű „ki gyűjti be ■ több pontot”-sémára épül, míg a H.O.R.S.E egy utánczóverseny, ahol a kezdő játékos bemutat egy trükköt, amit ■ másíknak meg kell ismételni, esetleg egy kis pluszt ■ beleltyé. Ha valaki hibázik, akkor az megkapja a játék elején megadott szó egyik betűjét, ■ aki előbb megkapja az összes betűt, az veszített.

A program grafikáját tekintve valahol a Tony Hawk első és második része között áll, ennek köszönhetően a hibáik egy részét is örökölte. A legszembetűnőbb probléma a nagyobb nyílt területeknek

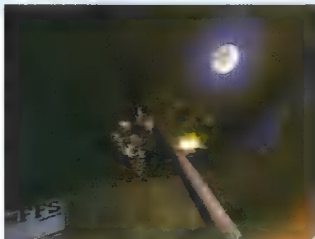
feltűnően látható pályafelepítés, ami néha bizony igencsak zavaróan hat. Viszont a versenyzők kidolgozása, mind az animálások, mind ■ grafikai megvalósításuk, textúrázások terén hozta az elvárt minőséget.

A hanghatások minden tekintetben megállják a helyüket, jobbakat nem is kívánhatnánk. A különféle koppanások, gördülések, csúszások hangjai mind-mind arra készítetnek, hogy elmenjünk egy ilyen helyre és ott sokadszorra is meghallgassuk, hogy ezeknek valóban ilyen hangjuk van az életben. A zenék hozzák a megszokott színvonalat, az alapokat ■ már megszokott punk rock stílus képviseli, míg kiegészítőként megtalálhatók ■ hip-hop és az elektronikusabb műfajok is. Így az ismertebb nevek

(Pennywise, B-52's) mellett jópár kevésbé közismert banda is helyet kapott a soundtrack elkészítésében.

Legnagyobb sajnálatunkra azonban ■ Mat Hoffman's PRO BMX nem teljes mértékben váltotta be ■ hozzá fűzött reményeinket, legalábbis a demo alapján többször vártunk volna. A programban minden megtalálható ahhoz, hogy kiérdemelje figyelmünket, azonban az összképen sokat ront, hogy néha kevés, máskor pedig nem eléggé kidolgozott az, amivel szembe találjuk magunkat. A program hibáinak nagy része ugyan a megbocsátható kategóriába tartozik, de sajnos ■ program csekélyebb játékélménye miatt nem veheti fel érdemben ■ versenyt ■ kategória legjobbjával.

LaWMan  
lawman@vogel.hu



▲ Csak a hód az égen...



▲ Na, a kocsit elől legalább sikerült meglátnom

## ÖSSZEFOGLALÓ

Nem tudom ki hogy van vele, de én személy szerint többször vártam ■ Hoffman's PRO BMX-ig, így ■ örökranglistánm kénytelen csak a második helyezéssel beérni ■ Dave Mirra Freestyle ■ Maximum Remix mögött. ■ program legnagyobb hátránya ■ rövidsége (a feladatok nagy része túl egyszerű), valamint hiányzik belőle ■ a magával ragadó hév, ami ■ másikat számomra oly vonzóvá tette.

## POZITÍVUM

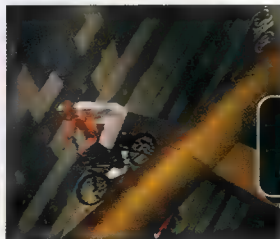
- Magas szintű karakterkidolgozás
- Remek hangok
- Pályaszerkesztő

## NEGATÍVUM

- Kevés és egyszerű pálya
- Rövid
- Zavaróan látható pályafelepítés



▲ A pókember hozzám képest kismiska



▲ Szippantok ■ kis magastati levegőt





# DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX

## Önkéntes keréketörés

**D**ave Mirra nevét ■ legtöbbször az aig több, mint fél évvel ezelőt megjelent játék kapcsán hallhatták. (Leszámítva persze ■ BMX-szel szoros kapcsolatban élőkét, akiknek nyilván nem meglepő, hogy a tizenegyszeres X-Games érmes, a dupla hátra szállító végrehajtó Dave is hamarosan egy játék névadója lett.) Azonban most ők is csodálkozva tekinthetnek az új programra, hiszen ilyen gyorsasággal nem igazán szoktak megjelenni a folytatások, még a legnagyobb nevéké sem. Azonban itt nem egy második részről van szó, hanem ■ Dave Mirra Freestyle BMX nevezetű program újbóli kiadásáról, feltuprozásáról.

Az első nagyobb változást az első verseny elindításakor vehetjük észre (ő, ■ főmenü háttérképe is megváltozott), mivel itt nem az előző változatból már jól ismert pályával kezdünk. A legnagyobb, és egyben a legjelentősebb változás magát ■ ProQuest módot érte, ahol most már húsz pályán kell rátermettségünket bizonyítanunk az eddigi tizenkettővel ellentétben. A feladatokat most is három nehézségi csoportban kapjuk meg (Amateur, Pro és Hardcore), és addig nem választhatjuk a következő helyszínt, míg legalább a Pro kiegészítővel nem teljesítettük az adott pályán. Még mielőtt elkezdődne keseregni azzal a felkiáltással, hogy "De én már ezt egyszer megcsináltam!", vegyük figyelembe, hogy a feladatok java nem egyezik meg az előző változatban találhatóakkal.

### ÖSSZEFOGLALÓ

Ha ez a változat jelent volna meg előző, akkor még az a nagyon kicsi keserű szájtíz is (miért kellett kétszer szinte ugyanazt kiadni) elfelejthetnénk. Természetesen ettől függetlenül a játék ideális, és hosszú szórakozást nyújthat minden BMX-kedvelő számára – csak azt ■ néhány idegesítő feladatot tudnánk feladni, mint pl. 180 fokos grind az elektromos vezetékén.

### POZITIVUM

- Rengeteg megoldandó feladat
- Magával ragadó hangulat

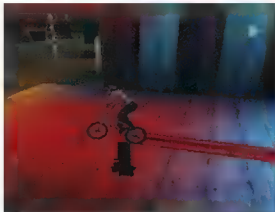
### NEGATIVUM

- Lassú mentés és töltés
- Sok helyet (4 blokk) foglal egy mentés

GRAFIKA 84%

HANG 80%

ÉRTÉK 87%



▲ Amikor ■ rúd végét ér



▲ ■ fal túl messze volt.

Mindezek mellett – a többi azonos kategóriájú programhoz hasonlóan – ezentúl itt sem kell lemondanunk ■ pontozásos verseny "örömeiről", bár itt csak két futam van, amelyből összetettben kell elrönni ■ dobogós helyek egyikét. A játék további fejezeteiben teljes mértékben megegyezik ■ előzővel, tehát gyakorolhatunk a végtelenségig (Freeride), részt vehetünk egy egyszerű meneten (Single Session), vagy kihívhatjuk haverunkat egy kis baráti ki mit tudra (2 Player), amelyben tíz különféle játékmód áll rendelkezésünkre. A játékban használt trükkrendszer is maradt a régi: az X-el ugorhatunk, a négyzettel ■ test-, ■ körrel a biciklitrükköket vehetjük be, míg ■ kiállításokat és csúszásokat a háromszöglet hozhatjuk elő. Változás ■ különféle trükkök grafikai kivitelezésében keresendő, melyek még az előző részt is megszégyenítő animációkat kaptak, valamint most már ezerháromszáznál is több áll belőlük rendelkezőnkre. Végül megemlíthetjük az új "leg" kategóriákat is (pl.: Biggest Combo, Biggest Spin és Longest Nose Manual), amelyekkel tovább bővült a statisztikai adatokat kedvelők tárháza.

A program grafikusai bizony kitétek magukért: a régi pályák ismét elemekben átdolgozásra kerültek tovább fokozva ■ vizuális élményt (pl.: víz ■ medence aljában), valamint az újak is megfelelnek a program egyéb részét által felállított magas követelményeknek.

A hangzásvilágot is jelentős változás érte. Az előző verzió háttérzenéinek nagyjából ■ felét újra cserélték, de ■ régieiből ki-maradt számok kedvelőinek sem kell búslakodnia, mivel ■ program mellé egy bonusz CD is jár, amin hasonló punk-rock jellegű zenék találhatóak.

Mindezek után felmerülhet bennünk a kérdés, hogy miért is nem ■ ■ változat jelent meg elsőként, ha már "csak" ennyivel tud többet ■ testvérénél. Mindezek ellenére minden magát extrém sport járókosnak tartó számára érdekelő, így tehát jószívú voltam, és az értékelésnél nem

azt vettem figyelembe, hogy mennyivel nyújt többet az előzőnél. Mivel ■ Mat Hoffman's Pro BMX-ben kicsit csalódnunk kellett, kategóriában ■ Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix a legjobb.

LaWMan  
lawman@vogel.hu



▲ A balesetbiztosítás az üvegben tett károkat is fizeti?



▲ Ha így folytatod, elmehetek csárdáskiralyonok!



# ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001

Típus	Tenisz
Kiadó	Cryo
Fejlesztő	Ubisoft
Megjelenés	2001. június 1. (PAL)

## A francia kapcsolat

A különféle csapatsportágakon és extrém sportokon kívül talán a tenisz az a műfaj, amelyből a legtöbb konzolos, illetve számítógépes adaptáció készül. Aktualitása is van, hiszen az idei viadal éppen most folyik. A torna már igen hosszú múltra tekint vissza, az elsőt még 1891-ben rendezték.

A Roland Garros 2001-et természetesen egy francia cég, a Cryo adja ki, de szerencsénkre nem voltak annyira soványok, hogy mind a négy Grand Slam tornát (egész pontosan a helyszínüket) ne rakták volna bele. Így nemcsak a salakos French Openen, hanem a wimbledoni füves pályán, a Melbourne-i műanyagon és New York betonján is kipróbálhatjuk a tudásunkat (bár nagy különbség nincs az egyes talajtípusok közt).

Elszomorítóbb, hogy kedvenceink irányítására nincs lehetőségünk, a programban kitalált játékosok szerepelnek, mert a világsztárok névhasználatát egy óriáscegen kívül nem tudják megfizetni.

A program grafikája egy szimpla 3D motorra épül, nagy csodákat nem várunk tőle. A pályaelemek meglehetősen puritán hatást keltenek, ezért eléggé bosszankodtam, hogy a teniszezők kinézete igencsak átlagos. A mozgásukkal kapcsolatban is vannak fenntartásaim, néhány ütésnél ha nem jön kézzel a labda és megunk elé kell tartani az ütőt, egy gerincgörcsületben szenvedő anyókat meghazudtoló tartás produkáltak. Bár a kamera mozgás felettük, a pályák látványa sem egy nagy durranás. Rendben, lemondottam a négy arénát, de szinte nem látunk belőlük semmit a mérkőzés alatt. Ez alól a négy kameránézet közül a legközelebbi az egyedüli kivétel, amikor a játékos háta mögül lát-

juk az eseményeket. Kár, hogy innen nézve a legnehezebb az irányítás, főleg adogatás esetén...

Meglepő, de a irányítás izasztottam legjobban az egész programban. Egyszerű, de ugyanakkor piszok nehéz is. Már vagy négy órája küzdöttem, mire könnyű fokozaton meg tudtam nyerni az első szettet. Jó, jó, ez rólam is egy értékmérő, de egy picit hadd beszéljek hazza: adva van ugye az irány és két gomb, az ütés/emelés és a nyésés. Nem egy bonyolult történet, eleinte én is örültem, hogy lesz egy program, amibe hamar belevetők – egy óra múlva viszont

legszívesebben habzó szájjal nyestem volna az irányított TV képernyőjébe. Egy ütés a következőképp történik: a gombot nyomvatartva egy kis karikát látunk a pályán – ide fog lepatanni az elütött labda. Ennek helyét az irányított állítjuk be – eddig mindenben is van. Azonban ahhoz, hogy egyáltalán elüt-hessük, igen közel kell állnunk a felénk érkező labdához (a

legtöbb esetben odafutni, ami szintén az irányítóval történik), majd nagyhirtelen lenyomni a gombot és villámgyorsan beállítani az ütés helyét. Ez egyáltalán nem könnyű feladat, és még az is tetézi, hogy az ütés pillanatában sem mindegy, hogy hogyan áll az irányító! Ha az ütés irányában, akkor lapos és gyors lesz, ha hátrafelé húzzuk, akkor egy lagymatag emelés. Azt talán még mondanom sem kell, hogy minél tovább tartjuk lenyomva a gombot, annál nagyobb lesz az ütőerő és az a \*\*\* karika még ennek függvényében is változtatja a helyét! De még nincs ám vége! Említettem, hogy a program mozgatja a kamerát is – de annyira azért nem, hogy alul ne tudjunk kiszaladni a képernyőből, akár úgy, hogy nem is látszik a játékos. Az egyik szemünket tehát állandóan a labdán kell tartanunk, a másikat pedig a játékoson, hogy a kettő egyáltalán összefusszon és esélyünk legyen a fenti mozdulatsort megpróbálni. Hűűű... A szerválásba hamar bele lehet jönni, de a labdamenetekben anyáztam rendesen. Miközben játszottam a játékkal, úgy tekeregtem a széken, hogy állandóan azt vártam, valaki megkocogtassa a vállam, atyaián rámnézzen és közölje: mehetek nyugodtan a WC-re, mert taktikájk, nem kell hazáig kibírni. A hangok nagyon sok szót nem szaporítanak. A ze-

ne átlagos, viszont a közönség moraja kiváló: a labdamenetek alatt mély csönd van, egy parádésabb jelenet után a közönség pedig valóságilag tombol.

Sajnálatos és érthetetlen módon a játékból kimaradt a páros tenisz (talán mert egyedül is nehéz, nemhogy esetleg nyegen...) – talán ezt ellensúlyozandó koedukált (férfi-női) mérkőzéseket is vivhatunk. A legszomorúbb az egészben azonban az, hogy nem képes visszaadni azt a megkapó látványt, amit a tévéközvetítésekben a teniszelőnyok apró kis szoknyáinak fellibbenése nyújt...

Kozi  
kozi@vogel.hu



▲ Ha ez a színű, akkor le van szervál

### ÖSSZEFOGLALÓ

A cikket olvasva így tűnhet, hogy nem tetszett nekem a játék. Középső grafika, nehéz irányítás – egy Roland Garros által feljlesztett program többet érdemel volna. Ez így csak részben igaz. A nehézsége miatt nagy kihívás és bizony elégn, bár a hevesebb vérmérsékletűek izze-porrá fogják zúzni maguk körül a berendezést. A tenisz pedig nemhiába népszerű: élőben is képernyők előtt is felhőtlen, izgalmas és hosszantartó szórakozást nyújt, és azt hiszem ez már meg is adta a játék savaborsát.

### POZITÍVUM

- Nagy kihívás, izgalmas
- Jó nehéz irányítás
- Minden Grand Slam-pályára benne

### NEGATÍVUM

- Hát... nem valami szép
- Piszok nehéz irányítás
- Csíneseink igazi játékosok



▲ Az egyik néző beszélt, ki is lövöm a tri-bünér!

GRAFIKA 72%

HANG 65%

ÉRTÉK 73%



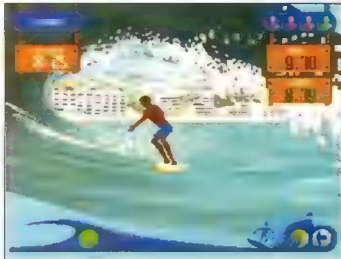
Playstation

Sport

Kiadó	Midas Interactive
	www.midasinteractive.com
Feljesítés	Interactive
Megjelenés	2001. április 13. (PAL)

# CALIFORNIA WATERSPORTS

“Tenger, napfény, lányok...” – vagy valami ilyesmi



▲ Sietni kéne, nincs kedvem úszni

Mindenknek meg van a maga ideje, tartja a mondás, és ez igaz a játékpárcira is. Jön a nyár, s ez hatással van a megjelenő programok témakörére is. Nyár egyenlő nyaralás, strandolás, a puccosabb/merészebb népség pedig még továbbmerészkedik: mindenféle extrém vízi alkalmatosságot is kipróbál. PlayStatióónk segítségével mi is megtapasztalhatjuk, milyen is lehet Kaliforniában siklani a habokon (vagy legalábbis valami halvány képet kaphatunk róta) és még a vízimentőkre sem lesz szükségünk – bár, egy-két Baywatch-lány azért lehetne a szobában, ha másért nem, hát a biztonság kedvéért.

## ÖSSZEFOGLALÓ

Négy extrém sport egy CD-n. Az elgondolás és a témaválasztás nem rossz, de a kivitelezés elmarad a jótól. Nehézes kezelés, közepeserű grafika – ezek nem egy sikervárományos program jellemzői. Átmeneti kikapcsolódásként mondjuk nem rossz, (főleg, ha farsk is vannak!), de függőséget azért messze nem remélünk.

## POZITÍVUM

- A jetski része kellemes – ezt ki is adták külön le
- Akár négyen is játszható

## NEGATÍVUM

- Kevés a helyszínek száma
- A jetskin kívül a többi elég gyenge
- Kissé nehézkes kezelés

CHAFIRA

50

HANG

40

ÉRTÉK 60



A California Water Sportsban összesen négy sporteszközt próbálhatunk ki: surfdeszka, jetski, windsurf és bodyboard. Az első három talán mindenkinek ismerős, a Bodyboard névre hallgató eszköz pedig egy újabb jó példát az emberi agy (és üzleti érzék) hihetetlen tartalékaira: egy kicsi, kb. fél méteres lapra feködvé kell különféle kunsztokat végrehajtaniunk.

Minden versenyszámban négyféle lehetőségünk van bezúnyoztatni, hogy mi vagyunk a legprofitibbak kerek e világon. A versenyszámok: Big Air, Beach Contest, Rider Championship és Extreme Trick. Létezik még a Freeride opció, melyet kiválasztva kedvünkre gyakorolhatunk, a minél ütősebb gyakorlatok elsajátítása érdekében.

A sportág kiválasztása után jöhet a minket képviselő karakter meghatározása.

Összesen nyolcan vannak (fiúk-lányok vegyesen), de a kinézetükön kívül semmi nem különböztel meg őket.

Ugyanez érvényes a sporteszközökre is: bár elég sok, hangzatos elnevezésű deszkát láthatunk, teljesen egyforma paraméterekkel rendelkeznek. Jetskiből ugyancsak négy van 700-1200 cc-ig, de a helyzet velük is ugyanaz.

Helyszínekből négyet találunk a programban, de kezdetben csak egy áll rendelkezésünkre, a többi a különféle versenyek megnyerésével tehetjük elérhetővé. Meghatározhatjuk még a verseny ösziójét is, valamint egy gyakorlatra jutó részdőt is.

A játék egyik nagy előnyének a többjátékos módot tartom, hiszen akár négyen is játszható. Amennyiben nincs jelen ennyi humán tényező, a gép kipótolja a helyüket a saját jelöljeivel. Minden esetben a legnagyobb pontszám elérése a cél, s az a győztes, aki a verseny-

idő lejártakor ezt birtokolja. A verseny alatt a legszebb pillanatokat egyébként meg is örökíthetjük.

Ez így nem is hangzik rosszul, de a kezeléssel egy kissé elhibázták a dolgot. A jetskin kívül a másik három sportág irányítása igencsak körülényes és nehéz. Sokat kell gyakorolni, hogy egyáltalán sikerüljön felállni a deszkára, nemhogy vigéckedjünk is rajta. Persze, a türelem és kitartás előbb-utóbb meghozza gyümölcsét, de annyira nem jó a program, hogy biztosan megéjre.

A látvány is közepeserű, a PSX azért ennél többre képes – kár, hogy a grafikusok nem így gondolták. Nem fest túl kidolgozottnak az egész: a figurák, reptérgyakat igencsak pixelesek és darabosak. A tenger sem túl meggyőző – pedig ezt látjuk a legtöbb

bet.

S ha már minden a közepeserűség szürke tömegébe fullad, a hanghatásokkal miért is teletel volna kivétel?! A zene inkább csak nyomokban fellelhető, a hangok meg – a sportok természetéből adódóan – nem lehetnek túl sokan, az azok sem műalkotások. Igaz, hogy PSX-en nem

sok ilyen jellegű játék van, pláne nem négy-az-egyben, de ebből a témából azért többet is ki lehetne hozni. A négy közül a jetski az, ami tényleg ér valamit – ezt a kiadó is érezthette, ugyanis ezt kiadták külön játékként is, jóval alacsonyabb áron, méghozzá Jet Racer néven. Ha egy kisebb társaság összegyűlik és mindenki játék már unalmat, akkor előt lehet venni, de nem hiszem, hogy hosszú távú szórakozást nyújthat. Kellemes darab, de messziről sem mérőföldő a játékok történelmében.

B-ChromE  
b-chrome@freemail.hu



▲ Mit nekem, te zardon gravitáció?!



▲ Ezt nem úszom meg szárazon



# KART CHALLENGE

## Olcso húsnak híg a leve

Tipus: **Verseny**  
 Működés: **Midas Interactive**  
 www.pocketprice.com  
 Fejlesztő: **Midas Interactive**  
 Megjelenés: **2001.**

**M**ost, hogy a PSX lassan elindult a szekérenyben eltöltendő, jól megérdemelt pihenés felé vezető úton, sokan vannak, akik nem szeretnék már súlyos pénzeket kifizetni a játékokért. Ez érthető is, hiszen a nagy nevek már nemigen várhatók, a feltörekvő, kisebb cégek játécai viszont nem minden esetben érik meg a pénzüket. A Midas kapott az alkalmon, és a "kellemes hasznossal" ev alapján jó néhány alacsonyabb árú programot dobott a piacra. Ezek közül egyik a Kart Challenge.



A gokart egyik evolúciós elmélete szerint ez a sportágány is tünyirőből fejlődött ki. Ha megítéljük a játékok, rögtön szembé is tűnik a rokonság, még a hitetlenkedők számára is. De menjünk sorjában...  
 A game indítása után a főmenü jelentkezik be – már ha ez annak nevezhető. Két lehetőségünk van, elindulhatunk a versenyen, vagy katoraszhatunk a beállítások között.

Tünyirő-lovas karrierünk megkezdése után meg kell adnunk művésznevünket, a nehézségi szintet, majd a verseny alatt teljesítendő körök számát. Ha mindez megvan, válasszuk ki a futam helyszínét (Indonézia, Anglia, Olaszország és az Egyesült Államok), ezután pedig először is a kvalifikáló kör(öket) kell lefutnunk (maximum húsz lehet), majd indul a verseny. A kihívás nem igazán új, pláne gyengébb fokozaton. Például: a minőség alatt ugyan utolsó lettem – több, mint 10 másodperc lemaradással az elsőhöz képest. Ennek ellenére a versenyen fél kör múlva már vígan az élen robtogtam...

A célba érés után kapunk némi infót a célért helyezésünkről, valamint az adott pályán érvényes rekordokról. Nem mintha ezeknek bármi gyakorlati haszna lenne, hiszen az eredményeket elmentni nem tudjuk (nekem legalábbis nem sikerült).



▲ Hah! Még két kör, akár hatodik is lehetek!

Ez a hiányosság egy nehézsúlyú ponton erejével csapott homlokokon. Oké, nem egy remekmű, és nem is a hardcore játékosokat előzta meg – de hogy még játékalást menteni sem lehet, ez durva. Bár, ennek is megvan a lehetséges magyarázata: az alkotók igen egészséges önkritikával bizonyára arra gondolhattak, hogy a népek úgysem játszanak vele annyit, hogy játékkálásra lenne szükségük...

Kéjtákos módot még csak eszünkbe se jusson keresni, ellenkező esetben családok érnek. A játékalást még megértem, de hogy ez a lehetőség miért szakított mostohagyereknek, azt már végképp nem: még egy közepes színvonalú játékok is feldob, ha egyik barátunkkal küzdhetünk meg benne.

Az irányításra ugyanazt jellemző, mint az egész programra. A nehézségi szint nem csak az ellenfelekre van hatással, hanem különböző rásegítéseket is kapunk. Amatőr szinten ez mind a kormányzásra, mind a fékezésre vonatkozik, a kezdőknek már csak kormányzást segít, míg a profiknak már teljesen egyedül kell boldogulniuk.

A grafika és hanghatások azon elemi a játéknak, melyek még talán mutatnak valami kis munkakedvet is. A környezet és a pályák kivitelezése még tűrhető, de nagyon sok textúra-illesztési gond van. Az ellenfelek – hacsak nincsenek teljesen közel – igen csak "szellemszerűnek", átlátszóknak tűnnek. A hangokkal kapcsolatban nem "élményszámba menő" jelzőt használnám, sokkal inkább "funkcionális"-t. Motorhang, némi környezeti zajok, gyenge háttérzene – ennyire tellett.

A Midas elgondolásában nem is lenne hiba (kedvező árú játékok), ha az olcsóság jegyében nem egy húsfülér, befeszeltlen – sőt majdhogyanem éppen csak elkezdett – programmal szeretné kiszűrni a vásárlók szímet. Nem hiszem, hogy a árat sokkal inkább megdobná, ha legalább az ilyen stílusú játékoknál megmozoktot, netán elvárható minimumokat teljesítenék – gondolok itt megint a kéjtákos módra, valamint a memóriakártya használatára. Még a kínai piacon is talál az ember használható árut – ennyit a PSX tulajok is elvárhatnak a pénzüktől. Az egy dolog, hogy olcsó, hiszen semmi pozitívumot nem tudok felhozni a program mellett.



▲ Ismétlés a tudás anyja



▲ Újra előretört a baloldal

### ÖSSZEFOGLALÓ

Az alap ötlettel még nem is lenne gondom – olcsó, egyszerű játékot a népnek. De a kivitelezés már szinte vérlázító: annyire még nem halott a jó öreg PSX, hogy ilyen programokkal kéne élelben tartani. Ez a játék egy demo CD-en talán elég lenne, de így kiadni roppant nagy merészségre vall.

### POZITÍVUM

- Az ára mindenképp
- Kerülődő példának ideális

### NEGATÍVUM

- Kicsit kevés lenne a hely felsorolni, a cikkben talán találtak néhányat

GRAFIKA: [Progress bar] 62  
 HANG: [Progress bar] 40  
 ÉRTÉK: [Progress bar] 51

B-ChromE  
 b-chrome@reemail.hu



Szép új világ

## DARK CLOUD



Playstation 2

Típus	Akcio/RPG
Kiadó	Sony
	www.scea.com
Fejlesztő	Level 5
Megjelenés	2001. május 29. (NTSC)

elpusztítani a világot – és ugyanilyen természetesen, hogy ezt egyedül csak mi akadályozhatjuk meg.

Amikor a Dzsinn megtámadja az éppen táncos mulatságot rendező Nulun falucskát, egy Toan nevű fiatal fiúval furcsa dolgok történnek: elájul, majd egy másik világban ébred fel, ráadásul arra, hogy egy különös kis lény ébresztgeti. A lény nem más, mint ■ Tündérkirály, akinek nemskára meg is köszönhetjük, hogy nem hagyott minket a lángok martalékává válni. Hálálkodásunk nem igazán hatja meg, ám a jó öreg RPG-sztereotípiák szerint („a szakállas-köpenyes fickó mindig küldetés ad”) megbiz minket valamivel: fel kell építenünk ■ lerombolt világot. Az emberek és ■ házak ugyanis nem semmisültek meg a támadás alatt, mint ahogy azt gondoltuk. A Tündérkirály megmentette, és kis gömbökbé (atlákba) csomagolta, hogy elűntesse azokat ■ szörny szeme elől. A mi falunk megmentett komponensait a település határában levő barlangrendszerben rejtete el, és nekünk meg kell keresni ezeket az

atlákat, hogy újjáépíthessük a falut. Ez persze így „mezítlibb” kicsit hűzós feladat lenne, ezért kapunk tőle egy varázstárgyat, amivel mindez könnyebbé válik. Az atlamilániának nevezett varázskövel felszerelkezve képesek leszünk kibontani az atlákat, és ezután a felszinen felépíteni a falucskát. A használati utasítás után a Tündérkirály visszatelepportál minket a faluba (illetve a falu hűt helyére), elküld minket, hogy beszéljünk ■ csodálatos módon megmenekült polgármesterrel – és ezzel eltűnik. Később rendszeresen visszatér, hogy egyfajta irányítóként és vezetőként segítsen bennünket: az első labirintusban például elmagyarázza a játék alapjait, később pedig az éppen aktuális küldetésünkhöz ad nélkülözhetetlen információkat.

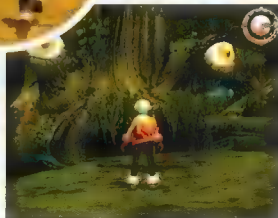
A polgármester igen örül, hogy elváltattuk Nulun megmentését, feltölti hátizsáinkunkat, valamint odaadja a barlangrendszer kulcsát, és megkér minket, hogy meséljük el ■ Divine Beast Cave mélyén élő isteni hatalmú lénynek, Drannak, hogy mi is történt a felszínen – kalandjaink ezzel el is kezdődnek.

Innentől kezdve megindul a világmentő hősök szokásos kálváriája: rengeteg szörnyet kell kivégeznünk, míg végül el nem érünk ■ gonoszszág forrásához.

Ehhez persze nem árt segítőkészszeréni, nélkülük ugyanis nem sokra megyünk. Szerencsére itt nem áll meg a dolog: ugyanis a Level-5 emberei (melleseleg jár nekik egy nagy taps, ugyanis ez az első játékuk) meretek újítani, és rengeteg olyan dolgot belezsú-

**H**a eddig valakinek úgy tűnt volna, hogy a Sony eddig néha nem is tett ki magáért a PS2-es játékok frontján (mondjuk a Fantavisión és ATV Offroad Fury mondjuk nem igazán azok a programok voltak, ami miatt az emberek lélekszakadva rohannak ■ boltba, hogy megvegyék ■ hirtelen létszükségletté vált fekete-kék konzolt – ezt a feladatot sokkal inkább ellátta a Tekken valamint az EA Sports alkotásai), az lassacskán megnyugodhat: mint ahogy az E3-beszámolóinkban is olvasható, nemskóra rengeteg minőségi, trendformáló játék érkezik ■ mammutcégől. Ezek első képviselője ■ Dark Cloud, mely egy, a hagyományostól némiképp eltérő akció-RPG.

A fantasy-játékok egyik sablon axiomája szerint abból mindig nagy katasztrófa lesz, ha ■ gonosz mágus felfedez egy elfeledett varázslatot. Hasonló az alapfelállítás a Dark Cloudban is: a mágust egy porosz katonatisztre hasonlító kis fickó alakítja, a varázslat pedig a Dzsinn nevű, velejégig romlott entitás megidézésére alkalmas. Természetesen a két gonosz lény összeáll, és nekikállnak



▲ Az intro nyitótáncá nyilván ■ „nézzetek, mennyi poligonunk van!”-mozgalom jegyében készült

▲ Szemesnek áll a világ! Ha már jó ■ vizelátás, a Jumomaru-fa tanácsokkal lát el minket



▲ Mi van az állában?



▲ Hát a „videók” azért hagynak némi kívánsígalót maguk után...

foáltak a játékba, amit még (legalábbis így, együtt) nem láttunk.

A játék első pillantásra az N64-es Zeldára emlékeztet, a kameramozgás és a harc is hasonlóan zajlik, mint Miyamoto mester szuperprogramjában. Ha közel érünk néhány szörnyhöz csak célszerűsége kell őket fogni, és attól kezdve – csakúgy, mint a Zelda rendszerében – a mozgásunk is hozzá fog idomulni. Maga a harc elég egyszerű: oda kell menni az ellenfélhez, és csépelni, amíg él. Ha gyorsan nyomkodjuk az ütős gombjait, akkor Toan különféle kombókba kezd, ha lenyomva tartjuk, akkor erőt gyűjt, és úgy csap le az ellenfélre. A ránk támadó szörnyek egész jópofák, mindegyik máshogy harcol: az ostoba Busterek ránk rohannak nagy kalapáccsukkal, a Dragonok mesz-szíról köpik a tüzet, a Titanok pedig csontrepsző ütéseket eresztenek meg, viszont nagyon lassúak. Van azért néhány szörny, amit valószínűleg igen csak beszívott állapotban találhatunk ki a programozók: „bizonyos gombkötő reptúli lehet”-elv alapján van például reptúli gomba, a második helyszínen kicsiny manók képében köszönt minket a hét minden napja (Mondától-Sundayig).

Maga a harc labirintusokban zajlik – jó nagy labirintusokban! Csak az első barlangrendszer 15 szintes, ami már önmagában is legalább 5-6 órást elfoglaltságot ígér, az azt követők pedig sokkal nagyobbak (van egy százszintes is!). Az egyes szintek felépítése igen hasonló: ahhoz, hogy lejjebb juthassunk, meg kell szereznünk valamilyen tárgyat. Az első labirintusban ez egy mágius szimbólum, míg a másodikban például egy bagolynek kedves tárgyat kell felkutatnunk (pontosabban három tárgyat, és ő

közülük választ egyet). A térkép szerencsére mindig mutatja, hogy hol van a színt kijárata, így nem fogunk sokat bolyongani (vagy legalábbis nem OLYAN sokat). A szintváltáshoz szükséges cuccokat vagy ládákat találhatjuk meg (ez a ritkább eset), vagy egy hulláról akasztathatjuk le. Ha lejutottunk egy adott labirintus legelljára, és megküzdtünk a fő-ellenféllel, akkor mehetünk tovább, hogy a világ más részein is mindent rendbetegyünk.

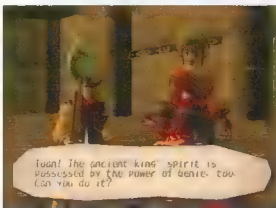
Minden emeleten van néhány atlat szétszórva. Amikor belépünk egy adott helyszínre, a program mindig jelzi, hogy mennyit kell belőlük begyűjtenünk. Ezekből szabadíthatjuk ki ugyanis a városlakókat, valamint azokat a dolgokat, amiket felhasználhatunk a falu újjraépítése során (házak, boltok, utak, tavcskák, stb). Természetesen néhány kincslelő is várja a bátor kalandorokat, amelyekből különféle méretűeket találhatunk. A nagyobbakban általában gyvegek lapulnak, míg a kisebbekben tünymérszt gyógyító cuccok.

Persze minden jóban van valami rossz: néhány „ládáról” kiderül, hogy igazából a mimikrit magas szintre fejlesztett szörny, ami úgy gondolja, hogy mi valószínűleg igen izlelesek vagyunk, a nagyobb ládák némelyike pedig csapdával van ellátva. Utóbbiakat igen egyszerűen tudjuk hatástalanítani: meg kell tippernünk, hogy mechanikus-, robbanó-, vagy varázs-meglepetés vár-e rák. Ha eltaláltuk, akkor nem sérülünk – hát ha nem, akkor bizony pörül járunk: elég nagy sebződések (varázscsapda esetén pedig még ennél is rosszabb dolgok) kis gazdájává válhatunk. Cserébe következő alkalommal biztos, hogy jól tippejjük meg a ránk váró veszély mibenlétét.

Általában minden szinten van egy kis medence, amibe beleyalogolva feltöltöhetünk energiával (begyűgyölve minden sebünket, és szomjunkat is olthatjuk), ráadásul ide az ellenséges lények nem tudnak követni minket. Néha találhatunk rejtejt részeket is pályán, ahol a bejuttatáshoz valamilyen speci tárgyat kell begyűjtenünk. Néha elég egy kulcs is, de olyan is előfordul, hogy egy berozsdásodott csillát egy kanna olajjal kell mozgásra bírunk, netán egy kis levelet kell megnevesztenünk egy Sun Dew nevű tárggyal. Az ilyen titkos részeket persze erősebb ellenfelek várnak ránk, no meg rengeteg kifosztandó láda.

Az egyes emeleletek a program véletlenszerűen kreálja (néhány előre letárolt, a történet szempontjából fontos szint kivételével), ráadásul akkor is új útvonalat kapunk, ha egy már bejárt színtre megvissza. Ez nagyon megnöveli a program újrátjátszhatóságát értékét, ám van egy negatív vonzata is: egy idő után (úgy minden világ 20. szintje körül) igen csak unalmas lesz a folyamatos kóricálás – tereptárgyak ugyanis nem változnak, csak a szörnyekből kapunk egyre erősebbeket.

Igen fontosak a segítők, akik mindig egyike igen profi valaminek: az első szövetségeseink, Xiao például nagyon tud ugrani, így ő fogja leküzdeni a



▲ Természetesen. Azért vagyunk itt!



▲ A cicatány, amikor éppen nem dorombol



▲ Goro kitűnően alkalmas az üsd-vágd-nem-apád harcmodorra



▲ Dávid vs. Góliát



viszárkók képében jelentkező akadályokat, valamint csúzlíjjával kitűnően tud harcolni a repülő ellenfelek ellen. Goro olyan mint egy medve (csak nem olyan okos), rendkívül erőseket tud csapkodni, Ruby a varázsláshoz ért, Ungagának nagyon hosszú a fegyvere, ■ játék végére pedig már a rejtelmes Shida ■ csatlakozik hozzánk.

A csaták során mi nem fejlődünk (néhány tárgyal növelhetjük meg statisztikáinkat), ehelyett a fegyverünket tudjuk egyre erősebbé tenni. Minden fegyverben van pár drágakőtartó, ahová speciális tárgyakat dughatunk be. Ezek gyorsabba tesznek minket, megéleltik pengéinket, különösen erős magiát adnak fegyverünknek valamilyen lényecsoport ellen (a ránk éhező szörnyek tífzélé kategóriába vannak besorolva), esetleg valamilyen elemi tulajdonsággal ruháznak föl minket (a négyféle alap-szféra mellett Hoty-t használhatunk). Már ezekkel is jól lehet taktikázni: gyorsabb szörnyek ellen jól jöhet némi sebesség nekünk is, vagy ha élőhalottak jönnek, akkor be kell készíteni olyan követek, amik ellenük teszik hatásossá kardunkat.

Minden egyes sikeres ütés után kapunk egy Abs pontot, ami tulajdonképpen az adott fegyver tapasztalati pontjának felel meg, és egy bizonyos mennyiséget elérve akár fejebb is léphet egy szintet. Ha áldásunkat adjuk ■ fegyver megerősödésére, akkor minden statisztikája javul egy kicsikét, ráadásul elnyeli az éppen benne levő drágaköveket is – azok hatása permanenssé válik. Ez ropant szimpatikus rendszer, ráadásul ezzel még nincs vége: ha egy fegyver eléri az ötös szintet, akkor ■ Status Break parancssal ■ adott fegy-

vert ■ drágakővé változtathatjuk. Sokáig tápolt fegyverünk így „továbbélhet” egy másikban. Ha valakinek van ürelme, akkor ilyen módszerrel igen ütős pengéket tud gyártani magának.

A szimpatikus rendszernek vannak azért kellemetlen vonzatai, a fegyverek ugyanis kopnak a használattól. Minden alkalommal, amikor sikeresen megütünk egy ellenfelet, akkor veszít egy-két pontot a Whip értékéért nyilvántartott épségéből. Ha ez az érték fiz alá esik, akkor egyre vadabban sípol a gép, ha pedig elfogynak, akkor persze fuccs a fegyverünknek (mindenestül elvész). Szerintem kicsit rosszul számolták ki a kopás sebességét az alkotók, mert néha félútcát fegyvert is törésig el kell használnunk egy-egy szint teljes felderítéséhez, és csak utána mehetünk fel a felszínre, hogy megjavítsuk őket. (Mellesleg a Repair Powder nevű cincset éró tárgy „gyógyítja meg” a leamortizálódott pengéket, amelyet 20 aranyért vehetünk meg a hiánalelkű boltostól). Ennél is sokkal bosszantóbb, hogy nem lehet kiszámolni a kopás sebességét (az ellenfél védelmétől, és a kard Endurance-szintjétől) függ, hogy mennyi Abs pontot vesz le egy találat), ráadásul ha kritikus állapotban véletlenül nekikezdünk egy kombónak, akkor bizony csak káromkodni tudunk – ■ kardunknak pedig búcsút inthetünk. Egy magas szintű penge már ér annyit, hogy visszatartsuk az állást (miért nincs Load-opció mindenütt a játékban?), amit néhány kemény labirintusban már gyakorta meg kell tennünk, mert egy-egy főellenségre rengeteg fegyvert kell elhasználnunk. Ehhez hasonló agyvíz-forraló elem az, hogy Toan rendszeresen meg-



▲ Csendes éj



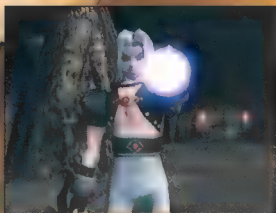
▲ Goro albérlete igen kedvező fekvésű, bár lehet elfelejtettek építeni hozzá



▲ H6, cowboy! Hova építem a következő salónt?

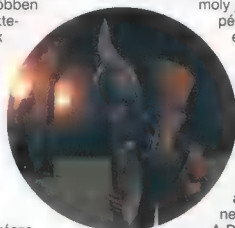


▲ Ősellenségünk, a Dzsin



▲ Első találkozásunk Shidával nem lesz túl békés

szomjazik kalandozásunk alatt – ha kiszárad, akkor rohamosan elkezd csökkenni a HP-je, mintha csak meg lenne mérgezve. Ehhez még hozzájön az is, hogy nincs minden szinten tavacska, ezért rengeteg vizet kell magunkkal vinni, hogy ne „dehidratálódjunk” halálra. A szerkesztésben többen elmentek odáig, hogy „éktelen ökörségnek” nevezték a dolgot. (Haha! Az te voltál! Nekünk például kimondottan tetszett, hogy mekkorákat szívsz... – VZ&Spot). Mindenesetre maradjunk annyiban, hogy sokkal nyugodtabban lehetne játszani a Dark Clouddal, ha ez a dolog nem lenne benne.



A játék legélvezetesebb része – a fegyverek tápolgatásán túl – az építkezéssel eltöltött perceket lesznek, azt ugyanis nagyon eltalálták. Ahhoz, hogy visszaállítsuk a régi rendet a városban, minden atlat meg kell találnunk, azaz minden szintet be kell járnunk a település melletti labirintusrendszerben. Ha ez megvan, akkor minden házat ki kell pakolni a placra, majd be kell költöztetni a lakókat (ehhez a Diorama-menü kell használnunk, amit a Select gomb megnyomásával érhetünk el a felszínen), és elbeszélgetni velük, hogy mit látnának szívesen otthonukban – a boltos cégért akar, a kislány triciklit, a macho-testvérek sülyzöt. Ha ezt is beleraktuk a házba, akkor egy rövid jelenet után kapunk tőlük valami ajándékot, és következik az igazán trükkös rész: egy újabb beszélgetés során elárulják, hogy milyen környezetben szeretnek élni, kit szeretnének, és kit nem szomszédjuknak, mit szeretnének látni a ablakukból, vagy mitől akarnak nagyon messze kerülni, és nekünk ezen információk alapján kell megterveznünk

falut. Szerencsére mindent ide-oda pakolhatunk, bármikor átrendezhetjük akár az egész városképet (és mindezt töltegetés nélkül!), hogy minél idillibb legyen, és hogy minél többen legyenek elégedettek velünk. Ha mindenkinek a kívánságát sikerült kielégíteni, akkor valami komoly jutalmat kapunk (Dran például megtanít minket egy hatásosabb támadásformára, a Wind Slashre). Ez a játékmód óriási, mert örökké el lehet sakkozgatni a különféle kívánalmakkal, amíg el nem készül az ideális város (aminek szerencsére nem egyféle kialakítása lehetséges, hanem szinte végtelen).

A Dark Cloud talán az első igazán jól sikerült akció-RPG a PS2-piacon, minden szerepjáték-kedvelőnek ajánlható (bár SquareSoft-stílusú rajongók talán némileg csalódnak), különösen annak, aki nem unta meg annak idején a Diablot a végérvénytelen labirintusaival. A grafika igen kellemes lett, és sikerült néhány megdöbbentő effektet is kreálni: a tavacsák fénytörése és hullámszája mesteri, de elég jól néz ki az is, ahogy Toan ruciját cibálja a szél, ilyen téren semmi probléma nincs. A zenék csak azért ítéltetnek egy idő után kikapcsolásra, mert a soktucat-szintes labirintusok végiggördzése alatt kicsit unalmas ugyanazt a dallamot hallgatni végig, órákon át – különben semmi baj nincs velük. A Level-5 egyébként már dolgozik a folytatáson, és az ígértük szerint a második rész sokkal szebb lesz. Úgy legyen (és a szomjazást hagyják ki belőle!)



▲ Ungagával már messziről lecsaphatjuk a ránk fenekedőket



▲ Na, már egy igen helyre gyikleső

ÖSSZEFOGLALÓ

Dark Cloud mindenképpen tökéletes választás arra, hogy elússz vele az időt amíg a Final Fantasy X megjelenésére várakozunk. Néhány apróság ugyan kimaradhatott volna belőle, ellenben remek példa arra, hogy ez a játékkategória PS2-n elérte a nagykorúságot. Az építkezés rész nélkül ugyan egy idő után unalmassá váló szörnyhentelés lett volna, így viszont akár hetekig is eltartó mulatság lett belőle. Lehet, hogy öt év múlva talán nem fogunk emlékezni rá, egy év múlva biztos, mint etalonra: az E3-on hasonló jellegű játékból minimum 20 volt kiállítva PS2-re...

Grath

grath@mail.datanet.hu



▲ Segítőink között azért vannak nagyon tura alakok is



▲ Hamarosan Sárkányölő Szent György nyomdokaiba lépek

POSITÍVUM

- Nagyszerű az építkezés rész
- Jól lehet taktikázni a fegyverek fejlesztésével
- Eszméletlenül hosszú

NEGATÍVUM

- Néhá már unalmassá válnak a végérvénytelen labirintusok
- Egyszerű történet
- Nincs szinkron





**A kidobók bedobják magukat**

...és, a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...



Playstation 2	
Típus	Verekedős
Kiadó	SquareSoft
Hajósító	Dream Factory
Megjelenés	2007. március 2. (NTSC) 2007. június 14. (PAL)

A játékvezető nem lehet az, hogy amint az...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...

A játékvezető nagyobb...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...

**Sztori mód**

Mint a Squall...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...

**The Bouncer**

**Kou**



Kou...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...



A kör közepén...  
...és a más felületre is a képernyőn...  
...és a más felületre is a képernyőn...









Jar Jar Kart

# STAR WARS SUPER BOMBAD RACING



Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban kirobbant a háború az univerzum szabad népei és az őket sanyargató, férfiatlanul gonosz birodalom között. Amikor nemes célért akár életüket is feláldozni hajlandó, gyengébb erőket bátorságukkal pótoló lázadók diadalmaskodtak a gaz zsarnokság felett, megkönnyebbülten sóhajtott fel minden érző lélek. Am örökmű nem tartott sokáig.

A torzsalkodást valójában szító hatalomnak, a LucasArts kiadónak ugyanis esze ágában sem volt feladni jól jövedelmező ötletüket. Sőt, szellemi rokona, a Microsoft agresszív üzletpolitikai viselkedését példaképként kitűzve, a lehető legtöbb bőrt igyekszik lehúzni, a minden rosszindulat nélküli jellemzése is kissé kifakult termékéről, a Star Warsról. Azt azonban el kell ismerni, hogy legalább a szórakoztató elektronika fejlődésével is képesek fenntartani a lépést, mivel az összes létező platformra írnak játékokat. Ez eddig még nem lenne olyan egyszerű nagy probléma, ha a mennyiség kizárólagos figyelembe vétele helyett végre a minőséget is fő szempontnak tartanák, és mondjuk minden játékuk olyan ász lenne, mint mondjuk annak idején volt a Tie Fighter PC-n, vagy éppen sárgával az E3-on bemutatott Gamecube-os Rogue Squadron 2.

Azonban elnézve legutóbbi szüleményüket, a Super Bombad Racinget, amely röpké egy hónappal a Starfighter után került forgalomba, kénytelenek vagyunk megállapítani, hogy sajnos ismét nem sikerült helyén kezelni a játékgyártás súlyos kérdését. Nem mintha annyira nagyon gázos lenne a program, csak éppen semmi igazán átütőt nem lelünk benne.

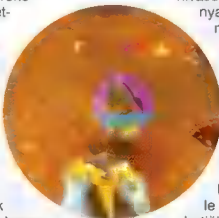
A játék ugyanis az unalomig ismert gokartverseny analógiájára készült, egy kis sé megspékelve némi extra fegyverzetrel és néhány újítással, elsősorban a kihívások terén. A Bajfős árnyak nyolc szereplőjével mérkőzhetünk meg egymás ellen, természetesen különböző egyedi képességekkel és sajátos reptől közlekedési eszközökben száguldozva.

Már a menüben rögtön szembetűnik, hogy alapvetően kétféle kategóriában tesztelhetjük le ügyességünket, a hagyományos versenyben, valamint az arénákban. E tradicionális kihívás eredete gyakorlatilag az N64-ig nyúlik vissza (lásd: Mario Kart), már PSX-en is elkoptatottnak tűnik. Lényege, hogy egy önmagába visszatérő pályán a beállított értéknek megfelelően teljesítsük lehetőleg dobogós helyeztekként a nulla almozdulást, azaz a leggyorsabbak között érjünk vissza a rajtvonalra. A viccel felértékel, szimpla gokartversenyről van szó, leszámítva, hogy járgányaink a három di-



▲ Hmm... Ismerős ez a fa, emlékeztet valamire egészen másra

menzióban mozoghatnak, továbbá, hogy a pálya néhely pontokon nyitott a kreatív gondolkodásra – vagyis kis fantáziával, időnyeres céljából simán levághatjuk az esetleges kanyarokat. Az alternatív útvonalak a későbbi szinteken már olyan mértékben elburjánznak, hogy áldhatjuk a szerencsénket, hogy a játék figyelmeztet, ha véletlenül ellentétes irányban haladnánk a cél felé. Ráadásul a helyszínek nem pusztán hosszukban, vagy a kanyarok számában különböznek a többitől, hanem egyedi adottságaikkal eltérő akadályokat gördítenek boldogulásunk amúgy is elég rögs útjába. A Droid állomáson például ugrásainkat elvethet, rengeteg alkalmunk nyílik gyakorolni a szabadesést, míg Amidala királynő koronávarosában, Theed Cityben a kőza, barátságosnak nem nagyon nevezhető robotok rendre belénkúrrantanak egy jóízűt, ha túl lassan húzunk el előttük. A kilenc rendelkezésre álló pályát három csoportba gyűjtötték, ledarálásuk után a



▲ Yoda komoly esélyekkel indul a tatooinei díjigrtó bajnokságon



▲ A kanyonban a forgalmi helyzet katasztrófálisnak minősíthető



▲ A végők gyorsabb sebességre kapcsolnak, hogy még zárás előtt beérjenek a botba



▲ A francba, már megint kihúzták a szalát a pulóveremből!



▲ A régen látott ismerőssel találkozza Amydala rózsaszín ködben úszol a bidogságlól...



■ Queen Amydala csak későn vette észre, hogy a vátellenül a partyreplőjét vette fel reggel

végső kört Anakin Skywalkerrel teljesíve hozzájuthatunk feljött változatához, a kilencedik, rejtejt versenyzőhöz, Darth Vaderhez.

A másik kategória az egymás elleni küzdelem, amelyben értelemszerűen nem az elsőként, hanem az utolsóként eltávozó nyeri el a megérdemelt címet. A köröző szakágban használt fegyverrel tevékenykedve békésen ide-oda repkedő hullókké változtathatjuk át ellenfeleinket, akik persze mindenféle tiszteletet megelőző képesek ugyanezt művelni velünk. A négy aréna teljesen másféle stratégiát követel: a Jedi templomban ismét csak könnyűszerrel eshetünk a már említett newtoni jelenség áldozatává. A Tatooine-on viszont a Jedi visszatérőből ismerős homoki féreg, a Sarlaac nyúl ki verméből nem túl bizalomgerjesztő fogadóbozítósként.

Riválisaink kiejtéséhez, vagy csupán lassításához szükséges arzenálunk a lehető legképtelenebb fegyvereket sorakoztatja fel. Az ugyanebbe a családba tartozó játékok mintájára alapvetően négyféle típus létezik, az előre, illetve a hátrafelé átkötés, a pajzsok, valamint a haladásunkat meggyorsítók.

Az előtűnk haladókat sanyargató munkaeszközök a leghatékonyabbak, segítségükkel a nálunk előnyösebb pozícióban lévőkhöz hirtelen mögöttünk találhatják magukat, netán végzetes sérülést szenvedhetnek az arénákban. Ilyen például a vonósárga, amely tengelye körül megpörgeti a kiszemelt alanyt, vagy a céll követő, gyakori robot, amelyek egy időre megbénítják az áldozat hajtottművét.

A mögöttünk jövőkre leselkedő fegyverek viszont elsősorban akadályt képeznek, amelybe kis szerencsével belehajálnak ellenfelünk, és utána „élvezhet” figyelemtelenség következményeit. Itt jegyezném meg, hogy sajnos a CPU átá-

lában nem figyelemtel, így csak egymás ellen játszva van bármilyen értelme élni a lehetőség, különben az ellipszis alakú pályák következtében a veremással kapcsolatos közmondás gyakran életbe fog lépni. Ebbe a csoportba tartozik többek között a beszélő nevű ragasztó, valamint a hozzá rendkívül hasonló hatású ionháó.

A gyorsítók és a pajzsok könnyen kitalálható szerepet töltenek be, különösen az arénákban folytatott csetepatékban vehetjük nagy hasznukat, de néha a versenyben is nagyon jól tudnak jönni.

A verseny természetesen nem egyforma klónok, hanem igazi egyéniségek közt zajlik, akik mindannyian egyedül előnyökkel és hátrányokkal rendelkeznek. Am vannak közös vonásaik, amik miatt együtt említhetők. Minden jármű képes lebegni, ami roppant hasznos tulajdonság, hiszen a korrekt manőverezéshez elengedhetetlen. A kormányozhatóságuk már jelentős egyéni különbségeket mutat, legkönnyebben Jar Jar Binks, legnehezebben Amidala királynő gépe fordul. Ennél talán a gyorsulásuk még eltérőbb, különösen módon Yoda a legfűrűgbb, míg Darth Vader pörög fel a leglassabban. A végsősebesség sem egyforma, míg Darth Maul száguld a legsebesebben, addig Nass főnök méretéhez illően kissé tohonyára sikerült. Ezen kívül speciális támadásukban is eltérnek: ismét csak Yoda említhető leghatékonyabbként, ugyanis minden látható ellenfelet feje állít a helyszínre, míg Amidala királynő okozta vakító erejű felvilágítás elképzelhető, hogy mekkora mértékben hatja meg a CPU-t.

Mind ezek mellett a játékok grafikája sem válik a konzol díszére. Igaz, nem lett kellemetlenül gyenge, azonban tény, hogy felesleges a PS2 híres képességeit leismeri pazaroni, ennyi erővel az ajtót is ki lehet támasztani vele, hogy ne csapkodja állandóan a huzat. A zenéje viszont kimondottan ötletes, kár, hogy a fejlesztés nem a játékokra tartogatták kreativitásukat. Végül is, nem annyira nagyon rossz ez a program, mint inkább sablonos és ötletlen, de el tudom képzelni, hogy van, akit megfog a hangulata, pláne, ha most játszik először ilyesmivel. Remélhetőleg ez volt a sorozat utolsó igénytelen darabja, és véget ér a futószalag tendencia, különben hiába utaznánk el akármilyen messzi galaxisba, előbb-utóbb utolérnénk.

ÖSSZEFOGLALÓ

■ LucasArts legújabb terméke, a Star Wars: Super Bombad Racing kétértelmű nem a kimondottan bestseller program. Ugyan tizenkét egy lucat jellege ellenére néha még élvezni is lehet a játékot, ám sajnos többnyire hamar idegesítővé válik. Elsősorban azoknak ajánlható, akik még nem játszottak egyetlen hozzá hasonlító játékkal sem, vagy éppen megszállott gokartosok.

EDZŐTUM

- Star Wars
- egyedi versenyzők
- érdekes muzsika

NEGATIVUM

- a PS2-höz képest gyengécske grafika
- nagyon látszik, hogy a gyerekeknek készült

GRAFIKA 63%

HANG 78%

ÉRTÉK 72%

▲ Hiába, a raftingtól szinte szárnyakat kap ember

Lysergize  
lysergize@excite.com







Szmokingban, egy szál pisztollyal

# CONFIDENTIAL MISSION

Típus	Lövöldözős akció
Kedő	Sega
www.confidentialmission.com	
Híttmaker	
11. május 16. (PC)	
2001. május 25. (PAL)	

**E**gy műanyag pisztollyal a képernyőre lövöldözni: nincs ennél jobb módka – még ha néhányan aggályosnak is tartják erkölcsileg. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a játéktérmekek szinte egymásnak adják át a játékosok a fegyvert: aligha van olyan arcade-látogató, aki nem ismerné a Virtua Copot, a House of the Deadet, vagy épp a Confidential Missiont. Igen dicsegetes, hogy a Sega hagyományait teremtett abból, hogy ezekből a remekművekből konzolos átiratok is szülessenek, úgyhogy a zombimészárlás után most ismét fegyvert ragadhatunk – ezúttal titkosügynökként.

A hidegháborúnak vége, de a hidegháborús fegyverek leszerelése még nem történt meg teljesen. Így eshet meg, hogy egy nemzetközi terroristacsoport átveszi az irányítást a Világ-koalíció legmodernebb kémnyitójára ezzel: pezzel pedig máris megvan az indok, hogy engedélyt kapjunk a gyilkolásra, s számatlanul lyuggassuk ki a gaz terroristák börtét. Egy-ször szori, de nem is kell több, elvágja a játékos nem videó nézni megy a játéktérre. Szóval rögtön a középbete vágva: a Confidential Mission Force (vagyis az ügynökség, aminek a szolgálatában állunk) lenyomozza, hogy az Archeológiai Múzeumból küldik a jeleket, következőképp a főszereplő ügynökpárosnak ki kell derítenie, ki a felelős a tolvaj akcióról. Megkezdve az első küldetést (a háromból) nyomban egy kiállításban találjuk magunkat, ahol természetesen nem a tártat megtekintése a dolgunk. A terroristacsoport tagjai – amint felfedezik, hogy mi járban vagyunk – a múzeum biztonsági embereivel karöltve támadnak ránk, s alaposan megizzadnak, míg eljutunk a múzeumigazgatóhoz, aki mindenféle rakéta-

kat ereget ránk a kiállítási tárgyak titkos rekeszeiből... És ez még csak a kezdet!

A játék lényege gondolat mindenki számára világos, ezért magyarázkodás helyett talán rögtön térjünk is rá, miben több vagy jobb a Confidential Mission a hasonló játékoknál. Hát először is: a játék képi világa nagyon ütős. Az akció össze-kötő, történetmeselő jelenetek filmszerűen (például szépen átmosóva) vannak be-ágyva, de magának a játéknak a kamera-kezelése is nagyon el van találva. Amikor emberünk keresi a terepen az ellenséget, a perspektíva rendkívül jól érzékelteti, amint ide-oda pillantgat hősünk, majd amikor valami gyánusát lát, azonnal a célpontra mered. En személy szerint imádom a Time Crisis elbujós játékmenetét, úgyhogy természetesen sajnálom, hogy nincs hasonló dolog Dreamcaston, de Confidential Mission esetében némi túlzással állíthatjuk: a gép majdnem tökéletesen elvégzi a helyzetkedést. A kifinomult kamerakezelés révén jól érezi ügynökünk minden egyes lépését, sőt minden egyes gondolatát. Amikor az ellenséget megpillantva gyakran fedezékbe bujlik, az apró rezdülésekből már előre tudjuk, hogy persze fogja időzíteni a elögrást. Erre nagyon szükség is van, különben az ellenfelünk gyorsabban tűzel nálunk – a játék embertelentül nehéz.

Egy igazi titkos ügynök képességeivel kell rendelkez-nünk, olyan sűrű hullá-mokban támadnak a gengszterek. A nagyobb csoportosulásoknál pedig természetesen az sem mindegy, hogy mely-lyük gazfickón kezdjük a leszárlást. Ahogy

már a Virtua Cop óta szokás, pirosba színeződő karikák jelennek meg a terroristák körül: így tudjuk, hogy az adott pillan-tan melyik ránk névze a legveszélyesebb. Szintén a Virtua Cop által bevezetett do-log, hogy a terepen civilek kószálnak, akiknek a megölésével ugyanúgy életet veszünk, mintha a bekapanék egy golyót. Meglepő módon még a harmadik küldet-es katonai bázisán is akadnak ilyen sze-mélyek – tudósokat ugyanis semleges "területnek" minősítették az alkotók. A Confidential Mission néhány bonusszal is kedveskedik a játékosnak, vagy legalább-is azoknak a játékosoknak, akiknek a többszáz terroristát nem lenne elég cél-pont. Időnként ugyanis az ellenség eljé-t ezt-azt (mondjuk egy táskát vagy lemeze-t), amelyek szétlövéséért extra pontokat kapunk. A készítők továbbá átvették a Virtua Cop azon becses jellemzőjét is, hogy fegyvert is szákmányolhatunk, s né-hány rá erejük lövöldözhetünk mondjuk géppisztollyal. Az is megeshik, hogy egy elgurult granátba puflanthatunk bele, ami egy pillanattal eltakarítja a körülötte se-rénykedő terroristákat.

A Confidential Mission legegységibb vo-nása viszont kétségtelenül az, hogy bizo-nyos pontokon speciális feladatokat kell teljesítenünk. Például egy szük kamrába

beszűrve gázátamodás érin-tek, mire ha nem igyekszünk betapasztani a nyílásokat a pafilon (különleges lö-sés alkalmazva), utána sokáig szédelegve kell továbbharcolnunk. Avagy kutyaszorítóba kerülünk egy ház tete-jén, s menekülésképp egy kampós kötelet ké-



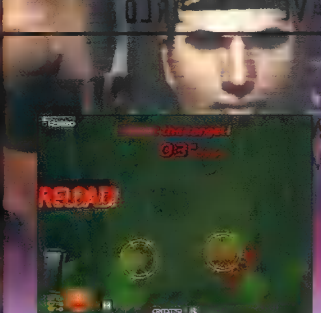
▲ A terroristák (is) a szellőzőkön érkeznek



▲ Helikopter ellen pisztoly? Hmmm...



▲ Egy igazi kém tudja, mikor kell menekülni



▲ ■ bizony gáz van!



▲ Tűnj el az útból, kell az a géppisztoly!

ne különünk egy meghatározott célra, ■ azon ájtúni. (A célokat pontosan bekarikázza ■ gép, tehát mindig pontosan tudjuk, mit is kell csinálni.) Ennél a helyzetnél extra nehézség, hogy csak egyetlen lövésre van lehetőség. Ha azt elhibázzuk, hőseink ugorhatnak be egy tétőablakon, és egy hosszabb, nehezebb útra kényszerülünk. A játék egy meghatározott pontján a pistoly ■ gombjára is szükség van. A második küldetésben ugyanis egy vonatról kell kiszabadítani egy csinoska programozót, s amikor az véletlenül lecsúszik a vonat tetejéről, az ügynököknek kell visszahúznia, amihez a gomb nyomkodásával fejtelnük ki erőt. A Dreamcast verzió sajátossága, hogy egy klassz kis gyakorló móddal fejleszgethetjük a játékhoz szükséges képességeinket. Az ügynökakadémian több „lakuttás” közül választhatunk. A



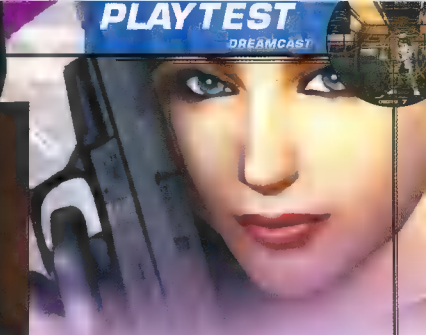
ellenség szitává lövését is díjazták. ■ Combo Shot opcióval olyan célpontokat kapunk, amikről előbb két fedőt is le kell lönni. A Combo Shot ellentéte az ún. Justice Shot, amikor is nem öljük meg a terroristákat, hanem kilöjük a kezükből a fegyvert: ennek megfelelően kell eljárniuk holmi próbákkal is, amiknek ■ többi testrésze sérthetetlen.

Mind ezek ■ kiképzőfeladatok három nehézségi fokozaton tesznek minket próbára, s zvoval ezzel önmagában is el lehetünk egy darabig. Már csak azért is, mert a harmadik fokozat ■

szimuláció, ahol normál terepen, rendszeren főlökra kell lövöldözni. Ha az is megvan, utána a „rendes” játék már nem is tűnik olyan nehéznek.

A kéjátékos mód – mert hát természetesen ezt sem hagyták ki a DC verzióból – kétféle módon történhet: simán, mintha a játéktérben lennének, vagyis „partnerként” szerepelhetnek a felek. Utóbbi

elégge rendhagyó: külön színben jelennek meg az egyes ■ a kettes játékos által megsemmisítendő ellenfelek, s ■ egyik játékos csak az után léphet le a másik figuráját, hogy ■ gengszter egy találatot már bevitt ■ „gazdijának”. Femeek ötlet, hogy a profibb játékos átadhat életet a gyengébbnek, illetve csökkentheti ■ pistolytárat a másik előnyére. A Confidential Mission grafikája igazán remek, ezért a végzőnál ismét ezt kell kiemelnem. Az ellenes katonák szép animációval ugranak elő, vetődnek, rohannak, meg minden, ami kell – a terepadoigtságokhoz igazodva. Ugyanígy a civilek is totál természetesen viselkednek: ahogy például a vonatn kilépve a kupékából gyorsan visszahökörölnék, avagy az úlések között megyekézláb mászva próbálják a börtök menteni. A csatazaj színtén nagyon eredeti. Nem csak hogy lövések döreennek, de a hangmérnökök a cipők kopogásától kezdve a rémült nő sikolyokig mindenféle hangról gondoskodtak. A két ügynökünk menet közben még beszélget is egymással, apróbb kommentárokat fűzve az akcióhoz. Igalmas, puskaropogástól zajos kémsztori: ezt kapjuk a játékkal, különleges játékmódokkal kiegészülve. Konzolokon biztosan nem találunk nála jobbat – jöllehet ez sajnos annak ■ köszönhető, hogy sok konkurensnek nem akad.



▲ A tudósokra nem löni!



■ kis köpöcs bujálk, de már nem sokáig

Judgement feladattal a helyes sorrendet kell eldöntenünk: visszaszámoló célpontok jelennek meg – természetesen különböző értékekről indulva. A „Who's the enemy” a klasszikus rendőrkiképzést jelenti: stílizált alakok jelennek meg, melyek közül természetesen csak ■ rosszfiúkat szabad lelőni. Amikor étes helyzetben különböző ablakokból vesznek minket célba, nem azt a jó reflex: természetesen erre a képességünkre is „rágyúrhathunk”. Céltáblák fordulnak ki egyre gyorsabban – a végén nagyon sokat számít, hogy mikor töltünk. (A fegyver újra tárazása meginat csak ■ Virtua Cop mintájára történik, tehát a képernyőn kívülre kell lönni.) Néhány speciális taktikát is begyakorolhatunk. A Timing feladattal megtanulhatjuk, hogyan kell időzíteni a lövést, amikor az ellenség fedezékbe kerül – az emyig kiválképp a főgonoszokra jellemző. A Confidential Mission-ben az

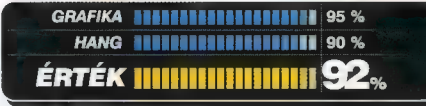


▲ Kilitás – pontosabban „belátás” a vonat tetejéről

ÖSSZEFOGLALÓ

Sajnos valószínűleg utoljára van alkalomunk arra, hogy használt vegyük a DC-s lénystukkerünknek, ■ ■ ■ is igaz, hogy ezért ■ egy játékrét is érdemes volt megvenni ■ fegyvert. ■ Confidential Mission egy ritka szép játékermit átirat, igyesen kitalált extra játékmódokkal felszerelve.

POZITÍVUM	NEGATÍVUM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Klassz helyszínek</li> <li>Alternatív útvonalak</li> <li>Érdekes üzemmódek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Az ■ három pálya mégis CSAK három pálya</li> </ul>



V.Z.  
vzoli@vogel.hu

Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Titus
	www.titusgames.com
Fejlesztő	
Megjelenés	május 18.

Cabrio de Janeiro

# EXHIBITION OF SPEED



▲ Mellőrésodott hangulat átragadt a erdőre is

A sebesség tárlata: természetesen mi más is takarhatna ez a cím, mint egy frankó, halál gyors autós száguldást. Persze a hangzatos cím ugyebár még nem minden, szóval lehet, hogy mindez nem is annyira természetes? Kiváltképp okunk van kétkedni, ha meglátjuk a játék elején a Titus logóját. A "rókakepű cég" ugyanis nem tartozik azok közé a nagyágúk közé, akiknek a játéka bomba mód-jára robbannak be a köztudatba. Am aggodalomra ezúttal szerencsére semmi ok: meglepő, de a hangzatos cím valóban egy nagyon jó kis autóversenyhez tartozik.

Persze távolról sem arról van szó, hogy megszületett a Gran Turismo Dreamcastos vetélytársa. Csak annyit állítunk: gyakran jól esik egy olyan autóversennyel játszani, ahol úgy kell a gázba taposni, hogy a fizika törvényeivel csak

minimális mértékben kell foglalkozni. Márpedig az Exhibition of Speed egy ilyen játék. Ez már a kocsiválasztásnál is kiütünk.

Technikai adatok csak minimális mértékben vannak felsorolva a választható autók mellett: négy alapvető tulajdonság – illetve annak kijelzője – alapján egy szempillantás alatt el lehet dönteni, melyik a gyengébb, és melyik a jobb. Noha a Titus korábban azt ígérte, hogy a játékban licenccelt autómárkák fognak szerepelni, ez végül nem így történt. Szó se róla, az autók formáján azért meglátszik, hogy egyik-két kivételtől eltekintve közismert, hétköznapi gépekről mintázták őket (már amennyire a cabrio sportkocsikat hétköznapiaknak lehet nevezni). Régies vonatvezetések és modernebbek közül egyaránt válogathatunk, továbbá sofórt is választhatunk.

Utóbbinak gyakorlati értelme – merthogy a kiválasztott figura vezetési tudása ugyebár a mienkével egyenlő – nincs, viszont jópa, ha a nyitott kocsi révén jól látni, melyik kocsiban milyen karakter ül. Van macho cowboy, punk kislány, körültekintő hivatalnok, nagyvárosi piperkóc, stb.

A kocsiválaszték összesen húsz darabot számlál, amiben ki-kí megtalálhatja az izléselemet, de főként a pénztárcájának megfelelőit. A játék Trophy módját indítva ugyanis először a harmadosztályú versenyzők közé kerülünk, és rongyos 25 000\$-t dobunk hozzánk, ami bizony nudli. Szinte végig kell lapoznunk a teljes választékot, mire találunk magunknak két csotrogányt, amit még meg tudunk fizetni.

A pályák első bilkire igen-csak szokványosak: városi, vidéki, hegyvidéki, még tengerparti tájakon tephelünk. Van azért egy külön-



▲ Kis éjszakai lökdösdés

legesebb pálya is: itt vonatsíneken száguldunk. A felsorolt helyeken különböző körülmények fogadhatnak minket, ami elég hatásos hangulati elem. Megesik, hogy lúzversz tombol az erdőben, vagy katasztrófa sújtotta gyártelepen a lángok hajthatunk át. Mindegyik helyszínnek tehát több különböző változata van. A Speedrun jelölésű változatok kicsit még a verseny jellege is megváltozik, mert-hogy a pályák bizonyos pontjain gyorsító panelekre hajthatunk rá.

Talán már ennyiből is látszik, hogy a játékmennel egyértelműen a játékermek látogatónak próbáltuk kedvezni. Ez a megállapítás az irányításra és a gépi versenyzők tudására vonatkozólag még inkább igaz. Kifejezetten könnyű az éire torni, akár az utolsó pozícióból is, ám ugyanilyen könnyű elveszteni az uralmat a gép fölött is, ami után persze ismét az utolsó helyen találjuk magunkat. A fék használatakor ugyanis elég könnyen megcsúszik az autó. Ez még önmagában nem is lenne baj – mert valamennyire ekkor is tudjuk kontrollálni –, de ha ekközben nekikoccunk valaméhez, netán telibe kapunk egy tereptárgyat, úgy pattanunk le, hogy az ember egy szempillantáson belül keresztbe fordulva találja magát. Avagy elég mindössze rosszul rámenni egy ugratóra,



▲ Mondhatni, hamarosan sinen vagyok



▲ Olyan bika ez a Viper, hogy szinte elszállok vele



▲ A visszajátszás is látszik: kiéleztet verseny volt



**BARÁTOK KÖZT**

	PlayTime! teszt	
Speed Devils Online	01/03	88%
Exhibition of Speed		
San Francisco Rush 2049	00/01	82%

s máris nyaklák ki az autót. Ilyenkor pedig kötelezően jön az időt rabló tolatgatás. Azt talán mondani sem kell, a pályák úgy lettek kitalálva, hogy bőven legyen min fennakadnia vagy kifarolni a kocsinak. Az út menti kerítést kiálló oszlopok erősítik meg, az alagút fala beljebb kezdődik egy fél méterrel, no és akkor még nem is szóltunk az egyéb terepkadályokról. A vasúti síneken autózva kiváltható éppert minket meglepetés, hiszen amikor egy mozdony közeledik velünk szemben, lehet egy biztos tippünk, hogy ki rántja előbb félre a kormányt...

Aki kedveli az arcade stílust, biztosan el lesz egy darabig a pályák kitalálásával, majd a versenyek megnyerésével. Egy idő után a játékos szépen megszokja a játék sajátos fizikai törvényeit, s megtalálja a megfelelő ellenintézkedéseket. Megszokja, hogy dodzssem módjára patlan le az autót a falakról, így a lepattanások például már eleve úgy kormányozza az autót, mintha tolatna – addig is legálább menetirányba állítva a járgányt.

Ami kicsit nem tetszett a versenyben, hogy elég igazságtalanul vannak kiosztva a díjak, és ezen sajnos nem tudunk változtatni. Míg egy első helyért 10 rugót kasszálhatunk, addig másodikként már csak negyed annyit, a harmadik helyért meg csak egy ezres jár – no meg a szánk, sűrű szikotok szóva.

Miután megkaptuk a nekünk járó összeget, megnézhetjük a verseny aktuális állását, s ami még fontosabb: állást menthünk. Megfelelő összeg bezsebelése után a Showroomhoz kell ellátogatnunk, hiszen ez a menüpont visz vissza az "autószalomba". Ott nem csak új autót vehetünk, hanem a már meglévőket fejleszthetjük tovább. Az autók képességeit a már futólág említtet roppant egyszerű kijejezők szemléltetik (sebesség, gyorsulás, kormányzás, tapadás), amelyeken belül két csik szemlélteti a járgány alapulaj-donságait, amit a tuningolhatóságot mu-

tató sárga csik követ. Amikor javítani akarunk valamin, az anyagi helyzetünktől függően ezeken a sárga csikokon belül mozoghatunk.

Persze javítás helyett talán megéri spórolni. A csúcscsúper autókkal szinte gyerekjáték a verseny: le se kell venni a gázzról az ujjunkat, elég mindössze időnként a fékbe taposni. Ezt egyébként kezdő játékosként is kipróbálhatjuk, hiszen a bajnokságokon kívül vannak még egyéb üzemmódjai is a játéknak, melyeknél mind a húsz autót már alapban választható. Ahogy az ebben a műfajban elvárható: van "gyors verseny", idő elleni verseny, és kétféleképpen futam. Ha pedig nagyon királynak érezzük az eredményeinket, felküldhetjük őket a EOS világranglistára az online üzemmódban.

A játék grafikája teljesen rendben van. Merőben különböző tájakon vezethetünk, s még egyazon pályán belül is kellő változatoság fogad minket. Ha például előtérben autózunk, sziklás részek, alagutak tarkítják a versenyt, nem szóva arról, hogy az út menti fák nem csak egyszerűen "klónozva lettek" egymás után – mint ahogy a pályák is igénytelenebb játékokban szokás. Ráadásul a pályák terepet egészen távol is kirajzolják a gép. Kár, hogy sajnos elég gyakran megesik – főként, amikor a távolban kigyöző úton ott halad esetleg a teljes mezőny –, hogy érezhetően ritkábban frissíti a képet a program. A hangeffektusokkal viszont tényleg semmi probléma. A gumik zakatolnak amikor a talpfalakra hajtunk, avagy jól hallhatóan kipörögnek a sőderban. Ha a játéknak nincs is sok köze a valódi autózéshoz, a felsorolt körülményeknek köszönhetően jó sokáig élvezhetjük az általa garantált élményt.

V.Z.  
vzoli@vogel.hu



▲ Négy sávos az út, mégsem férnek el egyesek



▲ Vigyázat: a sorompók áttörhetetlenek!

**ÖSSZEFOGLALÓ**

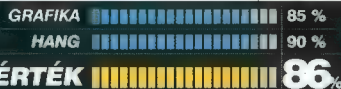
Az Exhibition of Speed meg nevével ellentétben nem is annyira a sebességével nyeri meg a játékos – hiszen már láthatunk jóval gyorsabb versenyjátékot –, hanem az ötletesen megválasztott helyszíneivel, és sajátos kezelésével. A játéktérmi versenyek szerelmesei legalábbis biztosan egyetértnek ezzel.

**POZITÍVUM**

- Hangulatos pályák
- Könnyű és egyszerű kezelés

**NEGATÍVUM**

- Igazságtalan díjazás
- Nem törnek a kocsik



▲ Valaki mindig jön hátulról...

▲ Valaki ill most rossz irányba megy



GAME BOY ADVANCE

Megjelenés ideje: 2001. 06. 22.

Konzol minőségű játék, mindig veled vagy!  
Console quality gaming anywhere

**Nintendo**

Franchise: KFT  
Szerző: KFT  
2045, Tokyó, Jpn.



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.  
Pf. 210

**1300**



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.  
Pf. 210

**1300**



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.  
Pf. 210

**1300**



**playtime!**

Ha előfizetsz, olcsóbb!  
Megrendelés esetén kérjük,  
hogy a mellékelt megrendelőlapot  
töltsd ki nyomtatott nagybetűvel,  
és küldje vissza postán vagy faxon  
(350-8731)

**CHIP**

A CHIP Magazin és a PC GURU  
minden száma két CD-ROM-mal  
jelenik meg.

**PC GURU**

**playtime!**

# COASTER WORKS

## Hullámzó kedélyek

**Dreamcast**

Típus	Szimulátor
Kiadó	Xicat Interactive
Feljlesztő	BlimboSoft
	2001. március

**E**gy klassz kis hullámasúton rogbva melyikünknek ne juttott volna eszébe, hogy esetleg saját magunk is tervezzünk egy sokkal izgalmasabbat. De amint megszületett, nyomban hamvába halt is az ötlet, hiszen vágyalmunk beteljesüléséhez nagyon sok matematikai jellegű szórnyel kellene élethalálharcot vívniuk.

A Xicat Interactive pontosan a célcsoport igényeit próbálja kielégíteni új, szó szoros értelmében épületes programjokkal, a Coaster Works-szel. A játék ugyanis a hullámasút-tervezés kulisszatitkairól rántja le a leplet, néhol egész meggyőzően szimulálva a valóságot.

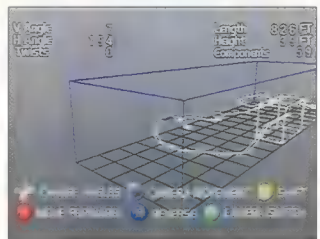
A vidámpark frissen kinevezett mérnökéket egyedüli – tehát a legfontosabb – munkaköri feladatunk a szórakoztató intézmény fénypontja, a hullámasút megálmodása, üzembe helyezése és – becsületes tervezőhöz illően – próbatutam levezényelése. Felelősségteljes hivatásunkat őt, egyre összetettebb és természetesen egyre szigorúbban elbírált szerkezet megalkotásával gyakorolhatjuk.

Munkánk első helyszíne a vektorgrafikával ábrázolt, három dimenziós virtuális terepszalton, ahol leendő remekművünket legőzhatjuk össze a rendelkezésünkre álló elemekből. A jól megszokott sémára építve, kezdetben viszonylag kevés tüpust alkalmazhatunk, a nehézségi szint

növekedésével párhuzamosan viszont egyre trükkösebb masinéria szerkesztését bízva ránk az igazgatóság.

Főnökeink pedig nem várnak más kreatív tevékenységünkötől csak pénzt, vagy lehetőleg még több pénzt, és firkarcnyit sem törődnek a művész szabadságával. Ezért egyáltalán nem csodálatra méltó, hogy teljesítményünket mindenféle fránya kritériummal értékelik, így ha művünk nem éri el a megkövetelt színvonalat, légyen bármilyen egyedi is, nem kapjuk meg a következő megbízást. A nevezetes eseményre a pálya elkészítése utáni rendes próbatutam végén kerül sor, megvizsgálva az elérhető sebességet, a gyorsulást, az utazás félmeltes voltát, valamint a biztonságát. Értelemszerűen minél nagyobbak az eredmények, annál nagyobb valószínűséggel billen javunkra a mérleg nyelve. Nem árt azonban nem megfelekedni arról sem, hogy a piac kegyetlen szabályai mellett bizony a fizika törvényeit sem száműzték a programból. Hiába ügyködünk minél csavarasabb fordulókkal vendégeink halálára rémítésen, ha kocsiaink nem érik el a kellő sebességet és gyorsulást. Ez pedig szinte teljes mértékben az egyes lejtők és emelkedők megfelelően precíz összereselésének függvénye, ugyanis csak az első emelkedőn húzza fel szelvényünket motor, a későbbiekben ügyességünkön (és rendelkezésre álló szabadidőnkön) áll vagy bukik utasaink sorsa. Nem is beszélve arról, hogy Newton bácsi szavai még így az évszázadok homályából is érvényesnek tűnnek, szelvényünk bizony lepotyog a sínről kellő alátámasztás híján, ami – mondanunk sem kell – nem igazán lendíti előre építési karrierünket. Szóval, csak óvatosan a harci kedvvel, a biztonsági követelményeknek sem felesleges némi figyelmet szentelni, bármilyen igényesnek is tűnne némely ötletünk...

A kétségkívül lebilincselő játékot sajátos egyáltalán nem csak dicséror szavak érhetik. Legordítóbb hibája a grafikája, ami – diplomatikusan fogalmazva – nem kimondottan hozza ki a kategóriából a maximumot, még a maga kategóriájában is töböt kellett volna teljesítenie. A grafikán túl viszont már tényleg csak az említhető, hogy túl könnyen végigjásztható, hiába, kicsit kevés ez az őt pálya. Kár érte, pedig egészen tökéletes is lehetett volna, így megmarad a reményünk egy következő részben...



Ami vendégek előtt rejtve marad: dolgois hétköznapok szűrkesége



Ahogy így elnézem, a hányás garantált!

### ÖSSZEFOGLALÓ

Coaster Works személyében egy igen speciális programot üdvözölhetünk, egyszerre építőkes és szimuláció. Bár a készítőik mindket részben gondosan rejtették el hibákat, mégis főleg az építőkes játékok kedvelőinek érdekes és élvezetes perceket tartogat. Ha tullezzük magunkat a bakikon, a szárazkőzés garantált.

### PROZITIVUM

- Érdekes megoldások
- Realisztikus szimuláció

### NEGATIVUM

- Gyenge grafikai színvonal
- Kevés pálya



Lehet, hogy mégis óriáskerékre kellett volna ülni?

Lysergize  
lysergize@excite.com



Dreamcast

Típus	Snowmobile verseny
Kiadó	Crave
	www.snowcross.com
Felkészítő	UDS
Megjelenés	2000. november 30. (TIT) SWITZERLAND (PAL)

# SNOCROSS CHAMPIONSHIP

## Forma 1-es hóhányók

**A**kora nyári hőségben sosem árt egy kis hűsítő, ezért a kicsit megkésve is – de ugyebár jobb későn, mint soha –, mindenképp helyet érdemel az újságunk hasábjain a telet időző Sno-Cross Championship Racing. Mint az köztudott, általában a skandináv népek jelszavaként a téli sportokban, s nagyon úgy tűnik, hogy immár a téli sportok megjtekösisztásában is. A svéd illetőségű UDS tavaly évvégén hozta forgalomba Amerikában a Sno-Crossot, a közönség meglepő lelkesedéssel fogata. Most pedig minden esély megvan, hogy Európában is hasonlóképpen reagáljon a piac, hiszen el kell ismerni: motoros szánnal keveseknek van alkalmuk száguldozni, pedig felettébb jó mulatság. Hogy stilszerűek legyenek: eléggé "cool" ez a DC-s anyag.

A Sno-Cross Championship Racing "főszereplő" eredeti, azaz valószínűleg is létező Yamaha snowmobile-ok. Összesen tizenkét típus található meg a játékban, amelyek közül kezdetben négy választható. Ugyanígy a pályák száma is eleinte korlátozott van, a különböző versenyzőtípusú bajnokságok megnyerésével lehet a későbbi helyszíneket aktiválni. Ahogy az már a versenyjátékokban megszokott: a játék Single Race (különálló futam) és Time Trial (idő elleni verseny) módjainál is csak némi sikerek után lehet a menőbb gépeket a komolyabb pályákat választani.

A hivatalos Sno-Cross bajnokságtól eltérően a játék nem csak a amerikai kontinensen játszódik, hanem a Föld igen-csak távoli pontjain. Az alapon meglévő négy pálya szintjei: Aspen, Kuruna, Calgary, és Murransk. Ha pedig első helyen végzünk a bajnokságokon, utána jön

Kitzbuhel, Nagano, és München, illetve a már korábban látott helyszíneken mostohább körülmények között kell helytállnunk. Napsütéses, tiszta égbolt helyett havazás, vagy akár esőzés fog fogadni minket, ami természetesen megnehezíti a dolgunk. Pedig hát már arműgy is elég viszontagságosak a futamok: beláthatatlan emelkedőkre kell felkapatnunk, kiszámíthatatlan bukkánók dobálják a járgányt, s néha tükrösima jégfelületre tévedünk.

Szóval a hét pályával el lehet vacakolni egy ideig. Ám ha mégis túl kevésnek találunk a kihívást, hát készíthetünk sajátot is. A játék egyik legvonzóbb lehetősége a pályaszerkesztő, amit aktiválva egy kirakós játék egyszerűségével öthetjük össze a különböző nehézségű kanyarokat, elágazásokat, továbbá alagutakat a beiktathatunk, valamint még az időjárást is meghatározhatjuk. Amikor elkészültünk, természetesen a művet el is lehet menteni.

Bár jómagam még sosem ültem valódi snowmobile nyergében, s így nem tudom pontosan megítélni, miként viselkedik egy ilyen motorizált alkalmatosság, azért úgy érzem, eléggé találon vannak mozgásvai: klasszakat ugrathatunk (bár ezt célszerű inkább elkerülni), s egy kis gyakorlattal a trükkös, csatolka hajlúkanyarokat is bevehetjük. A játékon meglátjuk, hogy a fejlesztés első szakaszában az alkotógárda egy kis kirándulást tett Svédország leg-északabb pontjain, s személyesen is kipróbálták, milyen érzés egy ilyen gépen 80-nal száguldan egy göröngyös erdei úton, ahol a talaj próbób egyenetlensége is kemény ugratónk tünik. A gépek és nem utolsó sorban rajtuk a pilóták realiz-

tikus mozgása teljesen átélhetővé teszi a versenyeket, nem szólva a szának hangjáról, amit szintén az említett kis kirándulás alkalmával mintavételtek. Ha sikerül folyamatosan a havon tartanunk a gépet, a motor szép egyenletesen bűg, ellenben folyamatosan hűg-zörög, amikor a bukkánóknál a levegő emelkedik a lánctalpa.

Ahogy az a jó versenyjátékokban szokás: csinján kell banni a gázzal, és néha a féket is használni kell. Különben nem egyszer előfordulhat az a csapet sem örömteli esemény, hogy teljesen kereszt-

## SZÁNKATALÓGUS



**SX 500R / SX600R / SX700R**

Hengerűrtartalom: 494 / 593 / 698  
Hengerek száma: Dupla / Tripla / Tripla  
Hűtés: Folyadék

Kipufogó: Egy cső  
Első fellüggesztés: Független lengőkár  
Sítalp: Műanyag  
Hátó fellüggesztés: Proaction SX-R  
Súly: 215Kg / 220Kg / 220 Kg



**VMAX 500 / VMAX 600 / VMAX 700**

Hengerűrtartalom: 494 / 593 / 698  
Hengerek száma: Dupla / Tripla / Tripla  
Hűtés: Folyadék  
Kipufogó: Egy cső

Első fellüggesztés: Független lengőkár  
Sítalp: Acél  
Hátó fellüggesztés: Proaction Plus  
Súly: 226Kg / 230Kg / 230Kg



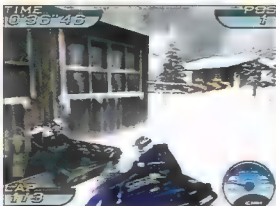
**VENTURE 500 / VENTURE 600**

Hengerűrtartalom: 494 / 593  
Hengerek száma: Dupla / Tripla  
Hűtés: Folyadék  
Kipufogó: Egy cső  
Első fellüggesztés: Független lengőkár

Sítalp: Acél  
Hátó fellüggesztés: Proaction Plus  
Súly: 248Kg / 258Kg



▲ Mindjárt oda a vezető pozíció!



▲ Mi ez? Szembejövő forgalom?



▲ Egykerékre kaptam a járgányt



▲ Lehet, hogy nem fogok elérni?



▲ A tudásomat látva egyesek fejre állnak

be fordulunk, ■ telibe kapunk egy palánkot: ez pedig azért különösen kellemetlen, mert ilyenkor muszáj tolatniuk – nem elég, ha csak a gázt húzzuk, és próbálunk kifordulni. A tolatás pedig ugyebár sok időt vesz el. Hanem azért nem kell mindjárt pánikba esni, mert a játék szerencsére úgy van megtervezve, hogy egyetlen ilyen hiba még nem végeztes. Utol lehet érni a többieket, mert-hogy ók is ugyanúgy hibáznak. Habár a többiek bánáságának nem mindig örülünk: ■ keresztbefordult, vagy épp felborult szán gyakran az ideális ivet állja el, s elég nagy sebességnél szinte esélyünk sincs, hogy kikierüljük – a következő pillanatban már a mi emberünk is a hóban bukterezküzik.

■ Mit ne mondjunk: nem könnyű ■ úton tartani a szánokat – főleg ha netán első teszi még sikosabbá ■ pályát, vagy már egy kicsit sérültek a gépek. Szerencsét-

lenül érkezünk rá egy bukkanóra, és már borul is ■ járgány, ■ nagyobb ütkezéseknél még ■ spoiler is leszakadhat – klasszul látható, ahogy elgurulnak ■ nagyobb elemek. No persze amikor az ember az első helyért hajl, az efféle látványosságokat kevésbé tartja klassznak. Arra pedig sajnos nincs mód, hogy a verseny után összeszedjük az elhagyott alkatrészeket: kemény pénzért kell újra megvásárolnunk őket, illetve javítani az elhasználadott darabokat. Van javítani való bőven, hiszen a futamok igen kemények. Az egyes versenyek között a garázsba kerülünk, ■ építgethetjük-szépígethetjük a gépünket. Tovább-pörgethető ikonok segítségével válogathatunk, hogy épp ■ sítalpat vagy mondjuk a motort kívánjuk-e javítani – az utóbbi kivételével szerencsére elég olcsón megszánítjuk a munkát. A sérülés fókát az ikonokon felgyulladó piros lámpácskák jelzik: ha minden OK, akkor csak zótt a lámpákat szabad látunk. A javítatáson kívül új alkatrészeket is beszerezhetünk – sőt ha így teszünk, akkor a már elhasználadott cucc helyrepolozására felesleges is pénz kiadobunk. Hogy mennyire tudjuk felszícsizni a gépet, az csak a pénzünk mennyiségétől függ, az anyagi helyzetünk pedig természetesen a versenyeken elért eredményeink szerint atakul. Egy dolgot itt meg kell jegyezünk: ha végeztünk egy bajnoksággal, sajnos ■ pénzünket nem vihetjük tovább.

A játék grafikájára nem lehet különösebben jót, de rosszat se mondani: a terep elég egyszerű de azért legalább szépen megrajzolt textúrákból áll össze, van egy kevéske fény és árnyékeffektus, noha azok nem túl realizisztikusak. A lényeg: talán eképpen lehet megfogalmazni: ■ Sno-Cross Championship Racinggel egy olyan sportágot dolgozott fel az UDS, ami nem során szerepel videojátékokban, s jöhetne nem kellett megelőzni egy vételezést sem (legjobb tudomásunk szerint nincs másk ilyen játék Dreamcaston), mégis egész polás játékot hoztak össze. A szának kezelésé kissé nehézkes, de nem lehetetlen jósl forgatódní velük (amikor például fenylők közé keveredünk, a játék elég korrekt módon továbbénged minket, s nem ragadunk be), így aztán részánja ■ ember azt a 10 órá, amíg végig lehet végórni a hét pályán. Utána meg ott van még ■ pályaszerkesztő extra élvezetnek.



▲ Ezt elnéztem – a spoiler bánja



▲ Ki erre, ki arra...

**SZÁNKATALÓGUS**



**PHAZER 500**  
Hengerűrtartalom: 495  
Hengerek száma: Dupla  
Hűtés: Ventilátoros léghűtés  
Kipufogó: Egy cső

Első felfüggesztés: Független lengőkár  
Sítalp: Acél  
Hátsó felfüggesztés: Proaction Plus  
Súly: 211Kg



**MNT MAX 600 / MNT MAX 700**  
Hengerűrtartalom: 593 / 698  
Hengerek száma: Tripla  
Hűtés: Folyadék  
Kipufogó: Egy cső

Első felfüggesztés: Független lengőkár  
Sítalp: Műanyag, 5,5 inch széles  
Hátsó felfüggesztés: Proaction MNT  
Súly: 231Kg / 232Kg



**SRX 700**  
Hengerűrtartalom: 696  
Hengerek száma: Tripla  
Hűtés: Folyadék  
Kipufogó: Három cső

Első felfüggesztés: Független lengőkár  
Sítalp: Műanyag  
Hátsó felfüggesztés: Proaction SRX  
Súly: 237Kg

**ÖSSZEFOGLALÓ**

Nem egy kiemelkedően jó versenyjáték a Sno-Cross, hiszen viszonylag rövid ■ alatt töviraí hegyre kiismerhetjük ■ egészet, de a sajt mutájában egészen biztosan a legjobb. Igar, ■ részben annak is köszönhető, hogy nincs még egy snowmobile-os játék Dreamcastra.

**POZITÍVUM NEGATÍVUM**

- Még nem volt ilyen játék DC-n
- Élethűen mozgatott járgányok
- Nyehet kiismerhető pályák
- Kevés a pálya
- Rövidek ■ bajnokságok
- Átlagos grafikai megoldások

MINIFIKA 7,5

HANG 8,5

**ÉRTÉK** **76**

VZ.  
vzoi@vogel.hu



# WORMS WORLD PARTY

Világ kukacai, egybesüljeteek!



<b>Dreamcast</b>	
Típus	Akcio-stratégia
Kiadó	Titus
Fejlesztő	www.team17.com
Megjelenés	Team 17 Software
	aprília (PAL)

**A** mióta az eszemet tudom, rajongok a mesékért. Leginkább a Mátyas király fészereplésével készült történetek ihlették meg csapongó fantáziámat. ■ csavaros eszéi uralkodó turpisságai ugyanis különösen elszörakoztattak. Úgy tűnik, mesék iránti vonzódásommal nem maradtam egyedül, minden jel arra utal, hogy egyes játékfejlesztők hozzáám hasonlóan szorosan nyomom követve az egykori MTV1 Magyar népmesék sorozatát. A Worms sorozatról elhíresült Team 17 jelentéki munkája legalábbis ■ klasszikus népmeséi fordulatát jellemezhető: fejlesztettek is, meg nem is, készítettek is új Worms folytatást, meg nem is.

Legújabb programjuk, a Worms World Party ugyanis megszólalásig hasonlít elődjére, ■ Worms Armageddonra, nehöl kissé már zavaró mértékben is. Pedig egy sikeres sorozat legfrissebb tagjának nem kellene feltétlenül minden elemében a korábbi részell egyeznie, hiszen pontosan ezért várja megjelenését annyira az ember gyermeke.

Ezzel szemben a Worms World Party készítésénél egyértelműen az

Armageddonból ért-hetetlen okokból hiányzó internetes összecsapások megteremtését tűzték ki elsőlegles célul, miközben ■ fegyvertár megújítása, vagy új opciók beépítése másodrangú szerepet kapott.

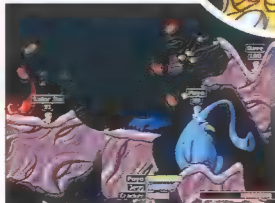
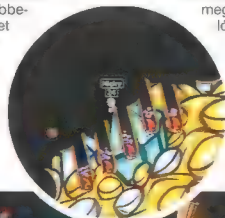
A játék szerkezetét gyakorlatilag érintetlen formában vették át az előző részből. Négy kis rózsaszín feregéből álló csapatunkkal kell átjutatnunk ■ rivális csapat emberéit, akarom mondani, kukacait az örök vadászmezőkre. A nemes oái teljesítéséhez különböző löfegyvereinket alkalmazva kell telibe találni ellenfeleinket, amely gyakran jól fejlett szemérméteket követel, hiszen lövedékeink precizen kiszámított ívét sokszor teljesen megzavarja ■ állandóan változó irányból és erővel fújó szél. Nem túl bonyolult feladatunkat egy szárazföldből és vízből álló, 2D pályán hajljuk végre, és mivel nem vízisiklókkal játszunk, a furdési kísérletek végzetes következményekkel járnak kis ügynekeinkre. Mint minden 2D akció-stratégiai játéknál, a Worms széria fejlesztői is elsősorban ■ több játékos üzemmódra koncentrálltak, hiszen akármilyen pontosan is számoljon, a CPU egyszereüen túl fantáziátlan ahhoz, hogy komoly ellenfele lehessen a dicső emberi ügyvelőnek. Értelemszerűen az online háború bevezetése megszokszorozza lehetőségeink számát, hiszen előbb-utóbb ismerősi körünkben is elfognak potenciá-

lis ellenfeleink (a gyengébbe- ket meg ugye nem élvezet megütni), ugyanakkor a világon szanaszét elég nagy statisztikai valószínűséggel élenek még hozzánk hasonlóan tökéletes wormerek, akik modemük végén gubbasztva lesnek leendő áldozataikra. Az online

csatlakozás csábító erejét ezen kívül, még tovább fokozza, hogy ■ készült ki-találtak néhány, csak az interneten játszható, speciális küldetést, amelyeket a há-lóra csatlakozókkal szövetségében lehet teljesíteni. A hagyományokhoz illoően természetesen ezek ■ maximálisan időtlenek, mint például a Goliath mód, amikor négy helyett egyetlen óriási kukaccal szemben kell felvenünk ■ versenyt.

A világháló virtuális csaterterén kívül a játék jellemzői megegyeznek az Armageddonnal, így ismerői könnyen eligazodnak majd, ■ frissen debütáló játékosoknak pedig nem lesz nehéz beletanulni ■ feregjátásba. Várszomszomságunk meglepően brutális és természetesen végtelenül időtá fegyverekkel veszik fel ■ harcot hasonló lelkektől fajtársaik ellen. Eszközöknek egyik csoportja ellenfeleinket segíti (a némiát küszöbön, valamint típusok viszont közlekedésüket, valamint fedezéképítésüket kivétel támogatni). A fegyverek nagy része a klasszikus Bazookától a bíd Super Sheepen, illetve ■ Gyalog-galoppból ismerős Szék Kézigránát (Holy Handgrenade) át java-

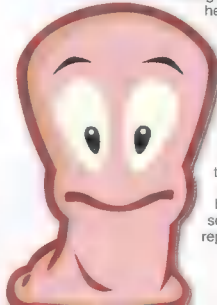
részét már az Armageddonból megörökölt, csak néhány va-lódi újdonság bukkant elő. Igaz, azok azután még az eredeti cuccok is felül-műlők ötleteségben, minden szóva agyamentségben. Példának okéért az Igaz-ság Mérlege (Scales of Justice), amely kiegyen-líti a csapatok közötti



■ Szőnyegbombázás-szőnyegekkel



▲ Holland kukacok-gátszakadás idején







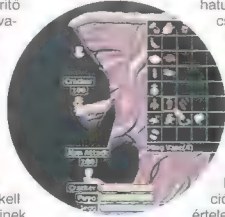
▲ határ a csillagos ég



életerő különbségeket, olyan mértékben sunyi és gonosz trükk, hogy méltán lesz minden játékos kedvence, és elentelének legjobban gyűlölő lépése. Természetesen rendelkezésünkre álló arzenálunk jellege a menüben választható fegyverzetkiosztástól függ, és mivel ebből 31 darab áll rendelkezésünkre, így elég nagy a személyre szabható csapattal való kombinációs lehetőségek száma.

Fegyvereink rendeltetészerű használatában komoly segítséget nyújt a Wormopedia menüpont, ahol hasznos információkat és tippeket tudhatunk meg munkaeszközaink helyes alkalmazásáról. Érdemes bepillantani, ha korábban nem folytattuk kimerítő tanulmányokat a Worms valamelyik része terén, mivel egyikünk sem rakétavetővel a kezében bújik ki a pályából. A harcok sikeres lebonyolításához szükségünk van még némi taktikai érzékre, és sokkal több csapatmunkára. Különösen igaz ez akkor, ha emberi intelligenciával szemben kell felvívünk a kesztyűt, akinek nem olyan szerények az értelmi képességei, mint a CPU-nak.

A csapatok egymás ellen folytatott háborúja mellett a készítő gondoltak azokra a játékosokra is, akik a harcra jobban kedvelik a küldetések teljesítését, vagy csupán nincs kit elkálapálniuk. (Single player mode) A játékban rendelkezésre álló, összesen negyven küldetés az Armageddonból megszokott módon, elsősorban ügyességi, logikai készségeinket, de mindenképp túlreklamálják a teszt próbára. Ha valaki még ennél is nagyobb önkínzásra vágyik, érdemes megnézni a Time Attack opciót, ahol is jelentősen korlátozott eszközökkel leküzdve a főként tornyosuló akadályokat, záros ha-



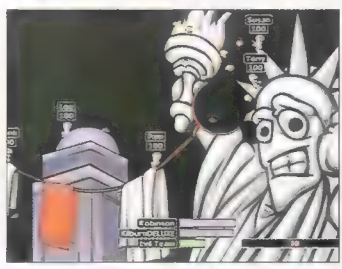
táridőn belül kell eljutnunk a pálya egy meghatározott pontjára. A feladatok jellegüknek és könnyűnek éppen nem nevezhető teljesíthetőségüknek fogva várhatóan elég sokszor a Power gomb felé irányítják tekintetünket, ebből kifolyólag tiszta lelkiismerettel csak kimondottan fanatikusoknak, vagy gyakorló mazochistáknak ajánlhatóak. A játék interaktivitása viszont mindenképp a Team 17 hírnevét öregbíti. Külön ablak (Create game) biztosításával enged teret kreatívitásunk kibontakoztatásának. Itt köztölhatunk bele a pályaszerkesztők kemény hétköznapijába, de ha éppen nem kívánunk ötletelni álmaink

harcmezéjének dizájnján, válogathatunk a 27 elő elkészített, cseppet sem meglepő mértékben idétlen hadszíntérből is. Ezen kívül, a megfelelő fegyverzet beállítható, a már említett 31 féle összehelyezésből masszolava remélhetőleg a legkukacokdobbak is megtalálják számításukat. A különböző fegyverkombinációk beszélő nevet viselnek, értelemzsernek az Animal farm elsősorban a biológiai hadviselést kedvelők, a Strikers a légitáncapások megszállottjai, az Armageddon pedig a végletekben gondolkodók tetszését hivatott elnyerni. Eme szimpatikus interaktív szemlélet szerencsére online oldalon is fellelhető, mind jövődöbéli bajnokcsapatunk legénységét, mind harci felszerelését ír állíthatjuk össze.

Minden hibája mellett a Worms World Party egész jó kis játék, hivatásos Worms-rajongók valószínűleg éppen olyan jól fogják szórakozni vele, mint az Armageddonnal. A pályák nagy száma, a műfajhoz illeszkedő, hasonlóan vicces zene és grafika, no és az utánozhatatlan hangulat varázsa csak keveset koptat, hogy az online opciók közül, a készítő gyakorlatilag semmit sem változtattak az előző részen. De hát az élet már csak ilyen kegyetlen, és nem először fordul elő az emberi civilizáció történelmében, hogy valakit tisztelt publikumnak Reméljük a Worms Pinball szériájában a Team 17 valóban új játékkal rukkol elő, és a Worms sorozat következő részei nem az azonos kezdőbetűjű, méltán népszerű operációs rendszer fejlesztési stratégiája szerint készülnek majd...



▲ Ugye megmondtam, hogy repülni fogsz!



▲ Amerikai álom Worms módra

ÖSSZEFOGLALÓ

Sok mindent el lehet hirtelenjében mondani a Team 17 legfrissebb termékéről, Worms World Partyről, azt azonban semmiképp, hogy túlzottan eredeti lenne. A Worms Armageddonból ismert játékosok kiegészült némi fegyverzetel, és persze a internetes csaták lehetőségével. Mindenkinek ajánlható, aki szerette a Armageddon, és világjámbok bábozókra tőz, de különösen azoknak, akik még nem játszottak a előző résssel, és akcióidő, ám egyben mókás szórakozásra vágnak.

POZITÍVUM

- hamisíthatatlan hangulat
- változatos zene
- az online harc lehetősége is adott

NEGATÍVUM

- kevés újdonság a korábbi részhez képest



▲ Ajjaj, rosszat sejtkek...

Lysergize  
Lysergize@excite.com



...s videoszerek

...ap témája:

# Az adattárolás jövője

...a megújult a megújult?

... Windows alá -  
... változat már  
... scriptmotor.

A CHIP Magazinhoz kéthetente két CD-ROM tartozik.  
Ha hiányoznának belőle kérje az elárulást!



magazin.  
...ugusztus • 1092 Ft • Előf...

...NKA ES KOMMUNIKÁCIÓ

...tan A.E. • Magyarítsunk alkalmazásokat!

...KÖZTARTÁS  
...INFORMÁCIÓK  
...TARTALOM

PC

...n • playstation 2 • dreamcast • nintendo 64



us Előf  
... június

Műszaki Magazin

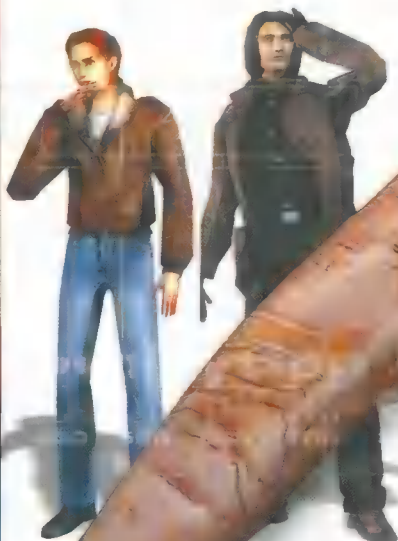
MM

# PLAYTIPP



## Tartalom

- Alone in the Dark 4 (PS/DC) ... .90
- Utánunk a cheatözön .....100

























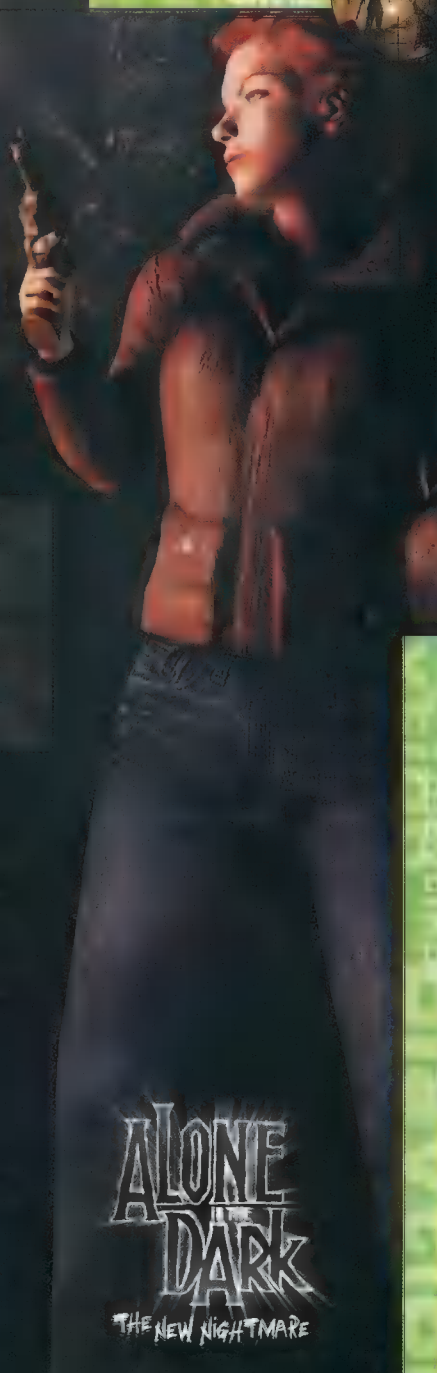
tő utat kell keresni. A pályaszél mentén járhatunk, az ott megmaradt falakon pedig sokkal könnyebb feljutni, mint Alant felfedezni, amint a híd felé haladunk, a híd felé is meg kell keresni a híd felé. Vissza a híd felé, nekünk is meg kell keresni a híd felé. Vissza a híd felé, nekünk is meg kell keresni a híd felé. Vissza a híd felé, nekünk is meg kell keresni a híd felé.



Amikoris szobrok látnak a pályán, azokat meg kell keresni, mert azok a híd felé vezetnek.

Már csak vissza kell menni a híd felé, mert az a híd felé vezet. Amikoris szobrok látnak a pályán, azokat meg kell keresni, mert azok a híd felé vezetnek. Amikoris szobrok látnak a pályán, azokat meg kell keresni, mert azok a híd felé vezetnek.

Ezek után már csak egy akadály van hátra, a híd felé vezető út. Amikoris szobrok látnak a pályán, azokat meg kell keresni, mert azok a híd felé vezetnek. Amikoris szobrok látnak a pályán, azokat meg kell keresni, mert azok a híd felé vezetnek.



**ALONE DARK**  
THE NEW NIGHTMARE



## PlayStation cheatek



**Az összes fegyver telj tárral**  
Pauzáljunk a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2+R1-et, és üssük be: X, Kőr, Fel, Fel, Négyzet, Le.



**Nagy fej mód**  
Játék közben nyomjuk Fel vagy Le a kettes irányítót.

**Fiat mód**  
Játék közben nyomjuk Balra vagy Jobbra a kettes irányítót.

**Vicces hangeffektusok**  
Játék közben nyomunk X-et, Háromszöget, Négyzetet vagy Kört a kettes irányítón.



**Pályaválasztás**  
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be: Kőr, Kőr, Négyzet, Háromszög, R1, Négyzet, Háromszög, Kőr, és végül eresszük fel az L2-t.

**Az összes fegyver**  
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-t, és üssük be: Háromszög, R1, Háromszög, Négyzet, R1, Kőr, Négyzet, Négyzet, és végül eresszük fel az L1-t.



**10x szorzó**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Kőr, Kőr, Fel, Le, Le.  
(A kódot a megismétlésükkel kapcsolhatjuk ki.)



**10x osztó**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Le, Fel, Kőr, Kőr, Négyzet.

**Tökéletes egyensúly**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Bal, Fel, Jobb.

**Az egyensúly kijelzése**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Bal, Kőr, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kőr, X.



**Bármikor aktiválható speckók**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Bal, Le, Háromszög, Kőr, Fel, Bal, Háromszög, Négyzet.

**Extra idő**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Fel, Kőr, X.

**Nagy kerek**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Le, Kőr, Kőr, Le.

**Nagyvil játszanál**  
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Négyzet, X, X, Le, Kőr – avagy próbáljunk újra egyszor szintet tiszter egymás után a Career módban.

**Tony Hawkkal játszani**  
Szeressük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban.

**Warehouse pálya a Tony Hawk's Pro Skaterből**  
Hajtsunk végre egy 200.000-es Kombót bármínemű csalóköd nélkülözésével.

**Burnside szint a Tony Hawk's Pro Skaterből**  
Szeressük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban valamennyi karakterrel.

**Az adott karakter befejező képorsa**  
Nyerjük bármilyen érmét mindkét versenyszinten egy-egy bringással.

**Neversoft Bails FMV bejártás**  
Nyerjük bármilyen érmét mindkét versenyszinten Tony Hawkkal.



**+10 Muppet token**  
A főmenüben üssük be: Bal, Fel, Le, Jobb, Négyzet, R2, Kőr, Négyzet, L2, Kőr.

**+1000 Pick-up**  
A főmenüben üssük be: Négyzet, R2, Kőr, Bal, Fel, Le, Jobb, Négyzet, L2, Kőr.

**Az összes alakzat**  
A főmenüben üssük be: Kőr, R2, Kőr, Bal, Jobb, R2, Fel, Le, Kőr, R2.

**"Ballistic chicken" fegyver**  
A főmenüben üssük be: Négyzet, Négyzet, Kőr, Négyzet, Kőr, Négyzet, Négyzet, Kőr, Négyzet.

**Örök idő a aljátékokban**  
A főmenüben üssük be: Le, L2, R2, R2, Fel, L1, L1, R1, Le, Fel.

**99 élet**  
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, Fel, Bal, Jobb, Kőr.



**Összes cucc a galériába**  
A főmenüben üssük be: Négyzet, Bal, Kőr, Jobb, Le, Fel, Négyzet, Le, Kőr, Le.

**Az összes szint megnyitása**  
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Négyzet, Le, Le, Kőr, Bal, Négyzet, Jobb, Kőr.

**Pályaválasztás a főmenüből**  
A főmenüben üssük be: 4xR2, R1, 3xL1, R1, R2.

**Sérthetlenség be/kikapcsolása**  
A főmenüben üssük be: L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

**Debug menü be/kikapcsolása**

A főmenüben üssük be: Fel, Jobb, R2, Négyzet, Bal, R1, Bal, Fel, Bal, L2.

**Alagútszerű töltés**

A főmenüben üssük be: L2, L1, L1, R1, 3xR2, Négyzet, Bal, Fel.

**Repülő kamera bekapcsolása**

A főmenüben üssük be: Négyzet, Bal, R2, Fel, R1, L2, R1, Fel, R2, Fel.

**Különleges befejezés**

Teljesítsük a játékot 100%-ra.

**Könnyű Muppet érmék**

Az érmék újra megjelennek a már bejárt szinteken, úgyhogy egyszerűen csak újra le kell győznünk a korábbi ellenfeleket.

**Speciális karakterválasztás****Sérthetetlenség**

Névként azt írjuk be, hogy "ROCKSTAR". A játékot ezután pauszáljuk, és aktiváljuk az "Invulnerability" opciót.

**PlayStation 2 cheatek****Mind Evaporator****Az összes kocsi**

Pauszáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet.

**25.000\$**

Pauszáljunk és üssük be: L2, Négyzet, R1, Négyzet, R1, L1, Kör, L2, Négyzet, R2, Négyzet, R1.

**Lassított mód**

Pauszáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Kör.

**Gyorsított mód**

Pauszáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet.

**Normál sebesség**

Pauszáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Kör, Kör

**Crazy Taxi****Az irányjelző nyíl kikapcsolása**

Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le a R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Arrows" felirat jelenik meg a képernyő alján.

**A célpontok rácsainak kikapcsolása**

Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Destination Mark" felirat jelenik meg a képernyő alján.

**Expert mód**

Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "Expert" felirat jelenik meg a képernyő alján, és se nyíl, se célpont kijelző nem lesz.

**Speciális taxi**

A karakterválasztás képernyőjén üssük be gyorsan: L1, R1, L1, R1, L1, R1 vagy L1+R1, L1+R1, L1+R1, és válasszunk karaktert. Egy másik megoldás, ha teljesítjük a Crazy Box valamennyi küldetését. Az így nyert taxi valamennyi módban választható: az original és arcade módban csak felfelé kell nyomni egyet a karakterválasztásnál, míg a Crazy Baxnál pedig Gustót egyet jobbra.

**"Másik nap" mód**

A karakterválasztásnál nyomjunk egy R1-et, majd tartsuk nyomva a L1-et miközben kiválasszuk a figuránkat. Ha nem hibáztuk el, a "Another Day" feliratnak kell megjelennie, s a város egy másik részén, egy másik nap kezdünk.

**Különféle nézetek**

Először is kezdjük egy arcade vagy original játékkal. Ha a kettes irányítón nyomva tartjuk az L1+R1-et, és közben le-nyomjuk a Kör, belső és hátsó nézet között válogathatunk. Ha az L1+R1-hez Négyzetet nyomunk, egy kilométerórát hozhatunk be, a Háromszög pedig egy külső kamerát aktiválhatunk – végül az X-szel visszatérhetünk az alapállapothoz.

**A speciális technikák**

Crazy Dash – Sebességbe váltás +gáz  
Crazy Stop – Fék+Rükverc  
Crazy Drift – Váltunk hírtelen rükvercbe majd vissza, miközben a "kormányt" élránjuk valamelyik irányba.  
Crazy Drift Stop – Csináljunk előbb egy Crazy Driftet, majd azon nyomban egy Crazy Stopot.

**Championship Season Edge****Automatikus nehezítés**

Menet közben, amelyik kanyarban nem akarjuk, hogy a gép segítsen, kapcsoljuk ki a "Driving Helpet", majd a kanyar bevétele után állítsuk vissza. Ezek után a következő körökben a segítség azon a ponton automatikusan kikapcsolódik.

**Dark Legend****Az összes FMV bejátszás**

Amikor a játék betöltődik, tartsuk le nyomva az X-et. A Midway képernyőjének megjelenése után így végignézhjük a videókat – az X-szel átugorhatjuk az egyes bejátszásokat.

**Különböző kódok**

A következő csatlakos eléréséhez névként kell beírni a megfelelő kódot.

Sérthetetlenség	"INVULN"
Folyamatos szuperlövés a nagy íjál	"SSHOTS"
Folyamatos tripla lővés –	"MENAGE"
Folyamatos visszaverődő lővés	"REFLEX"
Folyamatos "Pojo the Chicken"	"EGG81"
Folyamatos Anti-Halál	"ANGEL"
Folyamatos láthatatlanság	"00000"
Folyamatos X-ray vision	"PEEKIN"
Folyamatos csucs-turbó	"PURPLE"
Folyamatos kicsinyítés és nagyítás	"DELTA1"
Állandó 8 kulcs és 8 ital	"ALLFUL"
Gyors futás	"XSPEED"
Gyors dobás	"QCKSHT"
10.000 arany szintenként	"10000K"
Dwarf egy nagy bohóc	"ICE600"
Dwarf S&M ruhában	"NUD069"
Jester egy mosolygó pálcikaember	"STX222"
Jester egy baseballpálcikaember	"KJH105"
Jester egy indiánfejú pálcikaember	"PKN668"
Knight mint római centurio	"BAT900"
Knight mint nina	"TAK118"
Knight egy kopasz fickó	"STG333"

Knight mint sárgaszoknyás pincérlány  
 Knight utcai ruhában  
 Knight utcai ruhában  
 Knight utcai ruhában és baseballsapkában  
 Knight mint focihátvéd  
 Knight fekete karakterruhában  
 Knight fekete kőpenyben  
 Valkyrie mint a Kassza  
 Valkyrie mint majorettelány  
 Warrior ogre ruhában  
 Warrior mint orc főnök  
 Wizard gonosz külsővel  
 Wizard mint zombi  
 Wizard mint fárád  
 Wizard mint idegen lény  
 Wizard mint Sumner

"KAO292"  
 "CSS222"  
 "ARV984"  
 "DIB626"  
 "RIZ721"  
 "SJB964"  
 "DARTHC"  
 "TWIN300"  
 "AYA555"  
 "CEL721"  
 "CAS400"  
 "MTN200"  
 "RAT333"  
 "GARM99"  
 "GARM00"  
 "DES700"  
 "SKY100"  
 "SUM224"

### Rakétavető

Érjünk el "A" minősítést ■ normal játékkal de úgy, hogy nem mentünk állást, és nem használunk sem elsősegély sprayt, sem folytatási lehetőséget. Valamint meg kell mentenünk Steve-et ■ Lugertől, od kell adni ■ orvosságot Rodrigonak, s kevesebb, mint 4:30 alatt végeznünk kell a kalanddal.

### Különböző kódok

Az alábbi kódokat akkor lehet beütni, amikor az Options menüben a load/save képernyőn állunk. (Ha esetleg valamelyik kód nem működne, próbáljuk meg az 1-eset, illetve cseréljünk, ■ 8-asokat pedig B-re és fordítva.)

### RESIDENT EVIL CODE VERONICA

#### Battle mód

Teljesítsük ■ játékot bármelyik nehézségi szinten.

#### First person nézet a Battle módban

Teljesítsük a játékot easy vagy normal nehézségi szinten.

#### Steve Burnside aktiválása a Battle módban

Szerezünk meg az Arany Lugereket a földalatti irodából ■ második lemezen – a főkhöz a kód: piros, zöld, kék, és barna. Egy másik lehetőség, ha jól szereplünk az eredeti Chrisszel ■ Battle módban.

#### Albert Wesker a Battle módban

Szerepeljünk jól Chrisszel ■ Battle módban.



#### Másfajta Claire a Battle módban

Szerepeljünk jól az eredeti Claire-rel a Battle módban.

#### Rakétavető a Battle módban

Érjünk el "A" minősítést ■ Battle módban Chrisszel, Steve Burnside-dal, Albert Weskerrel, és Claire mindkét változatával.

ILQTEC3PU Elite Cup 4, Over Easy pálya, és ■ Drowlf kocsi  
 LEAITEPUC EA Elite Cup, Outer Limits pálya, és a Blue Devil kocsi  
 YEAMPLOWW Grand Champion videó és az EA Stunt Cup  
 ZEAGTLUKE Circus Minimus pálya

### STAR WARS SUPER BOMBA

#### Az összes fegyver

Írjuk be névnek, hogy "GLOIRE", s mind ■ kilenc fegyver nálunk lesz már az első szinten. Ugyanezt a japán verziónál "XACALITE" néven érhetjük el.

### STAR WARS SUPER BOMBA

#### AAT tank választása

A főmenüben üssük be: Kőr, Háromszög, Négyzet, Kőr, Háromszög, Négyzet. (Ha jól üljük be a különböző kódokat, akkor azt egy-egy üzenet tudatja velünk.)

#### Boba Fett választása

A főmenüben üssük be: Négyzet, Kőr, Háromszög, Kőr, Négyzet.

#### Naboo Kasuú versenyzők

A főmenüben üssük be: L1, R1, L2, R2.

#### Shark versenyzők

A főmenüben üssük be: Fel, Jobb, Le, Bal, Select.

#### Örkő boost

A főmenüben üssük be: L1, R2, L1, R2, Négyzet, Select.

#### Space Freighter arena

A főmenüben üssük be: L1, R1, Select, Kőr.

#### Német nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, L1.

#### Spanyol nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, R1.

#### Francia nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, R2.

#### Olasz nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, L2.

#### Angol nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, Kőr.

#### Jawa nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, Négyzet.

#### Battle Droid nyelv választása

A főmenüben üssük be: 3xSelect, Fel.



#### Kód:

UBTCKSTOH  
 BSUIGASUM  
 HGIRLOREL  
 CDAAPTNI1A  
 KCEROCCTEC  
 PTOATRTO1  
 ABOGOBOGA  
 OPSRTISUC  
 AMHBRAAMH  
 THTORHROT  
 VTYANIYTT  
 IAREXT1AR  
 NALDSHSD  
 P1PROC1PU

Q2PROC2YT

AEPPROPUC

ILETEC1MB

ILCTEC2VB

#### Hatás:

Buckshot kocsi  
 Gamecus kocsi  
 High Roller kocsi  
 Interceptor kocsi  
 Redneck Rocket kocsi  
 Revolution kocsi  
 Road Trip kocsi  
 Sporticus kocsi  
 Stinger kocsi  
 Thor kocsi  
 Van Itty kocsi  
 Vortex kocsi  
 XXS Tomcat kocsi  
 Pro Cup 2,  
 Falls Down pálya, és ■  
 Cataclysm kocsi  
 Pro Cup 3,  
 The Gauntlet pálya,  
 és az EsCargot kocsi  
 Elite Cup versenysorozat,  
 Surf and Turf pálya, Elite Class kocsik,  
 és a Road Kill kocsi  
 Elite Cup 2,  
 Coal Cuts pálya,  
 és ■ Jolly Roger kocsi  
 Elite Cup 3,  
 Wild Kingdom pálya,  
 és a Malice kocsi



## SURFING H30

**Bónusz karakterek és deszkák**

Teljesítsük ■ játékot normal nehézségi szinten, ■ ezzel előhozzuk ■ következő versenyzőket: Tyrone King, Lara Barcella, Gareos – valamint hat deszkát.

Teljesítsük ■ játékot semi-pro nehézségi szinten, ■ ezzel előhozzuk a következő versenyzőket: Morsa, Serena Knox, Jojo – valamint hat deszkát.

Teljesítsük ■ játékot pro nehézségi szinten, ■ ezzel előhozzuk a következő versenyzőket: Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa – valamint öt deszkát.

Teljesítsük ■ játékot master nehézségi szinten, ■ ezzel előhozzuk Surfoidot, valamint három deszkát.

## THE BOUNCER

**Bónusz karakterek Survival és Versus üzemmódban**

Az alaptörténet minden főellensége választhatóvá válik ebben a két üzemmódban, ha ■ Story üzemmódban már legalább egyszer legyőztük őket. Ezen karakterek szintje (és ezzel együtt természet-



esen használható speckó) megegyezik annak a saját karakternek a szintjével, aki utoljára legyőzte őket, de az összes karakter szintet lép minden egyes alkalommal, amikor újra végigjártuk a játékot. (Ha mindhárom alapkarakterünk S szintre ér, az összes többi karakter is S szintű lesz.) A Story módban elérhető ellenséges karakterek, sorban:

Echidna  
Mugetsu (maszkkal)  
Dauragon (fél karral)  
Mugetsu (csuklya nélkül)  
PD-4  
Kaldea  
Dauragon

**Dominique Survival és Versus üzemmódban**

Amikor legyőzzük a PD-4-et, és hirtelen

egyszerre ötlet kerülünk szembe (esély nélkül, persze), a kis Dominique villámgyorsan lerendezi őket. A videó után már őt is választhatjuk.

**Dauragon (pólió nélkül) Survival és Versus üzemmódban**

Játszunk végig a Story módot három alkalommal. Ilyenkor Dauragon a második leverése után ■ felkel, és nekivetkőzik egy újabb összecsapásnak. Teendő egyértelmű.

**Master Wong Survival és Versus üzemmódban**

Voltit és Kout használjuk a Story mód végigjátszásában Kaldea legyőzésére, viszont az utolsó összecsapásra Siont választjuk. Dauragon leverése után Sionnak beugrik egy emlékkép, amelyben megküzdehet Dauragon taekwondo mesterével.

**Leann Survival és Versus üzemmódban**

Ha a Story módban VÉGIG Kouval játszottunk, Dauragon leverése után neki is beugrik egy emlékkép, ahol ■ Leann nevű lánykát kell lecsapkodnia.

**Kou Mikado Special Forces egyenruhában**

Ha a Mikado Buildingbe való behatolásnál Kout választjuk, akkor egy érdekes alkütdetésben vete kell kiszabadulnunk ■ cellából, amihez egy MSF egyenruhát használnunk kell.

**Sion fekete csuklyában**

Játszunk végig ■ Survival módot valamelyik karakterrel, amelynek a végén egy csuklyás Siont kell majd legyőznünk.

**Más ruhák az alapkaraktereknek Survival és Versus üzemmódban**

Voltit, Sion vagy Kou választásánál tartuk lenyomva az L1, L2 vagy R2 gombok valamelyikét.

## YONE OF THE ENDERS

**Maximum életerő és lőszer**

Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Vigyázat: ahányszor ezt a kódot használjuk, ■ szintünk lejjebb megy eggyel.

**Dreamcast Cheatok**

## ILLBLEED

**Többfajta befejezés**

A játéknak összesen három befejezése van. Egy ha az összes jóbarátot megmentjük, egy ha csak egyet, és egy ha egyet sem.

**Eriko alsóneműben**

A játék során ne mentsünk meg senkit: minden egyes barát elvesztésével egy ruhadarab lekerül Erikoról. A hatodik szintre már nem marad más rajta, csak az alsóneműje.

## SEGA SMASH MAGE VOLUNTEER 1

**- Altered Beast****A játék folytatása**

Az élet elvesztése után tartuk lenyomva az X-et, és nyomkodjuk ■ startot mígmen újra ■ legutolsó helyszínről kezdünk.

**Options Menü**

A címképernyőn tartuk lenyomva az A-t, és nyomunk egy Startot.

**Pályaválasztás**

Vigyük be az Options menü kódot, majd válasszunk ■ menüből egy szintet, végül tartuk lenyomva az X+Startot a címképernyőn, s mindjárt a kijelölt szinthez ugunk.

**Szörnyválasztás**

A címképernyőn tartuk lenyomva az X+A+B+Le/Bal kombinációt, és nyomunk egy Startot: ekkor egy menü





SEGA SMASH PACK VOL. 1 SPACE CHANNEL 5 BATMAN BEYOND RETURN OF THE

jön be, meyen mindegyik fordulóhoz választathatunk szörnyet. A D-paddal szelektálhatunk, majd **Start**-al szállhatunk ki a menüből.

**Hangeszt**

A címképernyőn tartuk lenyomva: **X+B+Fel/Jobb** és nyomjuk egy **Start**-ot.

**Interaktív stábilista**

Miután megmentettük Athenát, belerúghatunk vagy beleüthetünk a késyötök neveibe.

**- Golden Axe**

**Pályaválasztás**

Válasszuk ki az Arcade módot, majd a karakterválasztásnál tartuk lenyomva **B** Le/Bal+A kombinációt és nyomjuk egy **Start**-ot. Ekkor egy szám jelenik meg **B** bal felső sarokban, aminek állításával a pályák közül válogathatunk.

**Kilenc continue**

Válasszuk ki az Arcade módot, és tartuk lenyomva a **Le/Bal+X+B** kombinációt, majd eresztük fel a gombokat, és nyomjuk egy **Start**-ot.

**-Phantasy Star 2**

**Lassított mód**

Pauzáljuk le a játékot, amikor **B** szabadban kószálunk **Start+A** nyomva tartásával, mire ha továbbra is nyomva tartjuk az **A**-t, lelassítva játszhatunk.

**Nincsenek ellenfelek a dungeonokban**

Folyamatosan nyomjuk a **B**-t, amivel így behozzuk **control** menüt: ezt zárjuk le az **A**-val, miközben valamelyik irányba nyomjuk az irányítót.

**- Revenge Of Shinobi**

**Örk shuriken**

Válasszuk ki **B** shurikens pontot az Options képernyőn, és állítsuk 00-ra. Némi idő eltelte után **B** két nulla összeolvad, ezzel egy végtelen-jelet alkotva.



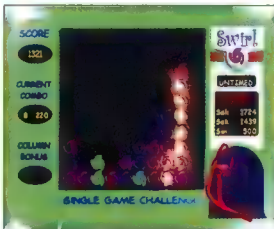
**End bonus**

Fejezzük be úgy **B** szinteket, hogy a megmaradó shurikenjeink száma tizenegyszerese **B** megmaradt éteteink számának: így 30.000 pont a jutalmunk.

**- Sega Swirl**

**Nagyobb pontszám**

Hajtsunk végre egy jó mozdulatot, majd ezután pauzáljunk, és indítsuk újra a játékot. A mozdulat így már az új játékhöz jegyződik.



**- Shining Force**

**Párbészéd teszt**

Tartsuk lenyomva az **A**-t, amikor a lány "Good Luck"-ot mond, s ezzel megnézhetjük az összes párbészédet.

**- Sonic The Hedgehog**

**Pályaválasztás**

A címképernyőn üssük be: **Fel, Le, Bal, Jobb**. Ha jól csináltuk, egy csilingelést kell hallanunk, s az **X+Start**-al kezdehetjük a játékot.

**Az összes kőosz-smaragd**

Kapcsoljuk be a pályaválasztás kódját, válasszuk ki **B** "Bonus level" pontot, majd miután megszereztük **B** smaragdot, indítsuk újra a játékot, és ismételjük meg ezt **B** folyamatot, mígnem **B** összes kő a birtokunkba kerül. Ezután hagyjuk továbbfolytatódni **B** játékot, mire a Green Hill Zone-ban fogunk elindulni.

**Debug mód**

A címképernyőn üssük be: **Fel, A, Le, A, Bal, A, Jobb, A, Start**, majd tartuk lenyomva az **X**-et, mígnem a játék elkezdődik. Sonic ekkor sérthetetlen lesz, valamint különböző furcsaságokat művelhetünk. Az **A**-val átváltoztathatjuk valamilyen tárgyáá, azután az **X**-szel valamilyen másik tárgyáá, a **B**-vel pedig lepakolhatunk dolgokat a pályára. Pauzálás után továbbá az **A**-val lassított módot aktiválhatunk,

az **X**-szel újraindíthatjuk a játékot, a **B**-vel meg kockánként léphetjük.

**Irányítani a befejezést**

A debug mód aktiválása után változtassuk át Sonicot valamivé a legvégén, majd vissza, s így ismét megkapjuk az irányítást.

**Örült Sonic**

Nyomjuk le az **X+A+B**-t amikor a játék elműzik, mire Sonic furcsán fog viselkedni.

**Bónusz pontok**

Teljesítsük a Green Hill Zone 1-1 vagy 1-2 pályát 29 másodpercen belül, mire 50.000 pont a jutalmunk.

**- Streets of Rage 2**

**Cheat mód**

A főmenüben menjünk rá az Optionsra, tartuk lenyomva **B** X+A-t **B** kettes irányítón, majd nyomjuk le a **B**-t az egyesen, s tartuk nyomva mindezeket, mígnem a Cheat-ménü megjelenik.

**Minkét játékos ugyanazzal a karakterrel**

A címképernyőn tartuk lenyomva **B** Le/Jobb+A-t az egyes irányítón, a kettesen pedig **B** Bal+X-et, majd nyomjuk egy **B**-t.



**- Vectorman**

**Debug mód**

Az Options képernyőn üssük be: **X, A, A, X, Le, X, A, A, X**.

**Teljes életerő**

Pauzáljunk és üssük be: **X, A, Jobb, X, B, X, Le, X, A, Jobb, X**.

**Látható ütközésérzékelési pontok**

Pauzáljunk és üssük be: **X, A, X, B, X, A**.

**Lassított mód**

Pauzáljunk és üssük be: **Le, Jobb, X, B, Fel, Bal, X**.

## PLAYTIPP

ER INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE MARIO PARTY 3 PRO MAHJONG

**A pálya végigpáztázása**

Pauzáljunk és üssük be: B, X, Bal, Bal, X, B, X, A.

**Térkép-koordináták**

Pauzáljunk és üssük be: A, X, Bal, Bal, vagy A, X, Bal, Le.

**Pályaugrás**

A játék legelején menjünk be a Sega logo alá, és lökjünk bele 24-szer, majd feleljük le (ugorjunk neki) 12-szer. Ekkor megjelenik a "Get Ready!" felirat, és elkezdenek a Sega betűi potyogni. Ha 90-et, vagy annál többet sikerül begyűtenünk, az 5. szintre kerülünk, ha pedig 110-nél is többet, akkor a 10.-re.

**- Virtua Cop 2****Nagy Fej mód**

Teljesítsük a játék easy fokozatát, majd a "Press Start" képernyőre visszatérve a "D" irányítón üssük be: X, A, Y, 3x, 5xFel.

**Tükrözött mód**

Teljesítsük a játék normal fokozatát, majd a "Press Start" képernyőre visszatérve a "D" irányítón üssük be: L, Bal, L, Jobb, L, Le, L, Fel, R, Bal, R, Jobb, R, Le, R, Fel.

**Random mód**

Teljesítsük a játék hard fokozatát, majd a "Press Start" képernyőre visszatérve a "D" irányítón üssük be: B, Bal, X, Y, X, Y, B, A, B, A, Jobb, Bal, Jobb, Bal.

**SNOCROSS: CHAMPIONSHIP RACING**

**Az összes versenyzőtaly, pálya és snowmobile**

A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Fel, Y, Fel, Y, Fel, Y. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

**Rajzfilmes pálya**

A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Jobb, Fel, Bal, B, Y, X. Ha nem

hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépünk be a single player módba, és válasszuk a Kiruna pályát.

**Nyári pálya**

A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: X, A, B, B, A, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépünk be a single player módba, és válasszuk a Calgary pályát.

**ATV**

A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Fel, Jobb, Le, Fel, Jobb, Le. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is válasszuk, az ATV-vel fogunk menni.

**Gokart**

A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is válasszuk, a gokarttal fogunk menni.

**Demo mód**

A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: 3xFel, 3xLe. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

**SPACE CHANNEL 5****Auto mód**

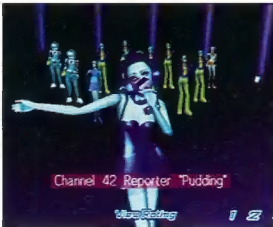
Játék közben tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Fel, Bal, A, Bal, A, Le, Jobb, B, Jobb, B. Így a gép átveszi Ulala irányítását, és 100%-os teljesítményt nyújt.

**Újfajta játék**

Teljesítsük a játékot, majd töltsük be a végén kimentett állást, és kezdjünk bele bármelyik szintbe: más útvonalak és nagyobb nehézségek várnak ránk.

**Tüzes Ulala**

Érjünk el 95%-ot vagy annál jobb eredményt, mire Ulala körül lila lángok jelennek meg.

**Nintendo 64 Cheatek****BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER****Repülő mód**

Pauzáljunk, és üssük be: Fel, Le, Bal, Bal.

**INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE****Az audio bemutató megnyitása**

Kódnak írjuk be: "MUCKE".

**Artwork bemutató**

Kódnak írjuk be: "ANCIENT".

**A stáblista**

Kódnak írjuk be: "ABSPANN".

**MARIO PARTY 3****Bónusz játéktáblák**

Sikeresen teljesítsük a story módot, s azonnal megnyílnak a Backtracks és Waluigi's Island pályák.

**Klasszikus savegame nevek**

Ha úgy szeretnénk állást, hogy nem adunk nevet neki, a játék automatikusan régi Nintendo's karakterek neveit rendeli hozzá.

**Könnnyű pénz**

Dobjunk duplát, miután használtuk egy gombát, mire tíz érme a jutalmunk.

**Gúnyolódás**

Játék közben nyomjunk egy L-t, s karakterünk gúnyolódni fog. Bár ez csak a táblán működik, a játékokban nem.

**PRO MAHJONG GOKU 64****Az összes karakter a free battle módban**

Maradjunk a nyitóképernyőnél mígnem a demo mód elkezdődik, majd az alatt üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.



# playtime! 01/08



## Asterix Mega Madness (PS)

De nem csak Asterixé, hanem az összes többi marháé is!



## Crazy Taxi 2. (DC)

Hát izé... megint nem Robert de Niro ihlette meg a Sega csúcscsúcsjátékát...

**Szerkesztőség**  
Főszerkesztő: Kiss László  
Rovatvezető: Vári Zoltán  
Rovatvezető: Bényi László  
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor  
Tördelészerkesztő: Kozma Péter

**A szerkesztőség címe:**  
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: 350-8179  
E-mail cím: playtime@vogel.hu

**Kiadó**  
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,  
a Magyar Terjesztésszolgáltató Szövetség  
(MATESZ) tagja.

**A kiadásért felel:**  
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731  
Lapigazgató: Ali Mehdi  
Típkarszervező: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

**Hirdetésefelvétel**  
Vogel Publishing Reklámiroda  
Szakács Gábor  
Mobil: (06) 309-590-540  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

**Hirdetési marketing:**  
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

**Külföldi hirdetésefelvétel:**  
**Németország:** Vogel International  
Erik N. Wicha,  
Poczosstrasse 11,  
D-80338 München  
Tel.: +49 89 74642 318  
Fax: +49 89 74642 217  
**Nagy-Britannia:** Media Partners Ltd.  
5/15 Cromer Street  
Gray's Inn Rd  
GB-London WC1H 9LS  
Tel.: +44-171/837-3330  
Fax: +44-171/833-0764

**USA/Kanada:** Vogel Europublishing, Inc.,  
Mark Hauser  
632 Sunflower Court  
San Ramon,  
CA 94583, USA  
Tel.: +1-925-648-1170  
Fax: +1-925-648-1171  
**Tajvan:** Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,  
Vincent Lee 4 FL 1,  
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,  
Taipei 106,  
Taiwan R.O.C.  
Tel.: +886-2/2755-7901-5,  
Fax: +886-2/2755-7900

**Terjesztés**  
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvényszervezeteként.

**Terjesztési marketing és előfizetéses kapcsolatos információ:**  
Féhré ldkó telefon: (36-1) 349-4768  
terjesztés@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

**Előfizethető megrendelői felhívásban a kiadónál:**  
Vogel Publishing Kft., Budapest.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj a kiadónál:**  
fél évre: 9964 Ft.,  
egész évre: 4482 Ft.

Előfizethető továbbá a hírlapkezelésiekénei és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HÉLIR, Budapest 1900), átutalással a HÉLIR 11991102-02799 pénzforgalmi jelzőszáma, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

**Montírozás és nyomás:**  
Kossuth Nyomda Rt.

A közből cikkek fordítása, utányomása, sokszorosítása és adathordozókban való tárolása **kizárólag** a kiadó engedélyével történhet. A megjelenített cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

## World' Scariest Police Chases

"Világéletemben utáltam a rendőröket. Önnel special nincs semmi bajom."  
(Woody Allen)



## Gran Turismo 3 A-spec

Lehet, hogy páran már hallottatok arról a játékról. PS2-n is "elég tűrhető" lett.



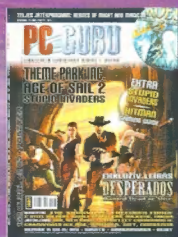
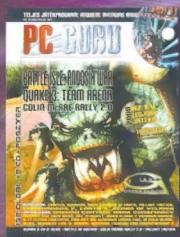
# Keressd július 13-tól az újságárusoknál!

Minden hónapban teljes játékkal!

# PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin  
132 oldal \* 2CD \* POSZTER

A PC-s játékipiac legfrissebb hírei \* Játékleírások \* Bemutatók \* Hardver tesztek \* Extrák



# HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Quest for the Dragon Bone Staff



# WARRIORS of Might and Magic



A MIGHT & MAGIC™  
VILÁGA MÁR  
PlayStation®2 -N IS!

NEW WORLD COMPUTING 3DO™ DYNAMIC SYSTEMS

© 2003 3DO Company, Ltd. All Rights Reserved. Heroes of Might and Magic, Warriors of Might and Magic, and Magic were registered trademarks of New World Computing, Inc. in the U.S. and other countries.